

電腦
遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC CHAMP
全球資訊網http://www.swm.com.tw/
特別報導海外篇
Interplay
美國直擊採訪報導
22P
柏德之門 試玩 搶鮮報導
非常駭客-
訂雜誌、填選票
就有機會獲得
原罪原版遊戲
特別活動
非常電影-
火速寄回印花，就有機會獲得
楚門的世界 小蟻雄兵
首映電影票！
本期特別附贈
江南才子唐伯虎
紙上大冒險遊戲
深入報導
三國之星海風雲
武將點名錄
上帝也抓狂
開天闢地紀實
攻城略地
21P
魔域幻境完全攻略
11P
創世紀外傳
之西風狂詩曲（上）
古文明霸王傳（下）
本月新GAME介紹
超體殺絕
雷神之鎚2之
上海大富翁1940
小叮噹大富翁
極地之光
地城守護者2
魔域幻境
恐龍獵人2
星海爭霸之
鐵血聯盟2
古墓奇兵3
37款
本期特別附贈
撲克大對決
原版遊戲CD
多了一片價格不變
有問必答大贈送！！
POPULOUS
115
October 1998
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
秘技偵蒐營
幻世作弊錄
魔鬼戰將無敵之身
西風狂詩曲之神祕商店
太空戰士七道具無限增殖秘技
科隆戰記經驗豐富秘技
非常問答
人因合體之翼搖桿
上帝也抓狂-開天闢地、
三國之星海風雲原版遊戲、
鐵達尼號VCD、鐵達尼號精美禮品、
風雲之天下會絕世無雙攻略本、
……………等獎品
4 712063 000052
全球華人電腦門市 便利超商・書局 均售
終極促銷價 香港HK $40 馬來西亞RM $25 加拿大CAD $18 美國US $12



工作室
SOFT WORLD
軟體世界
特色・壹
迷人的江南風光
3D場景多達八十多個，更有百多個特殊物品可供蒐尋。在自由度完全的遊戲中，玩家可自行發展故事並追求背景不同的美眷，在充滿絕大的真實度的冒險中，你必須細心追尋，才能如願的娶到八美。

這次，唐伯虎又在想著誰？

"他"為什麼追尋？是為了愛情、為了功名、還是為了那溫柔的三笑？
"他"又為什麼戰鬥？是為了正義、為了秘密、還是為了那顆失落的心？
在美麗的風光中流連，在謎樣的事件中調查，在激烈的戰鬥中奮不顧身・・・
"唐伯虎"該用什麼去贏得眾美女的芳心？
是文才、是武功、還是那「款款的深情」！





●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：華義國際



●1995年元月領先發行
●勁爆試玩．精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈



●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

軟體世界

PC CHAMP

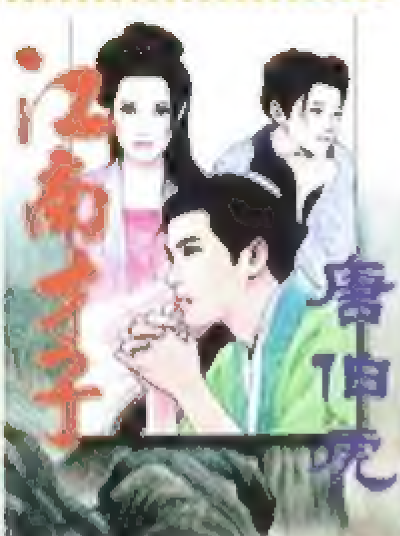
第 115 期

封面大賞

148

江南才子--唐伯虎





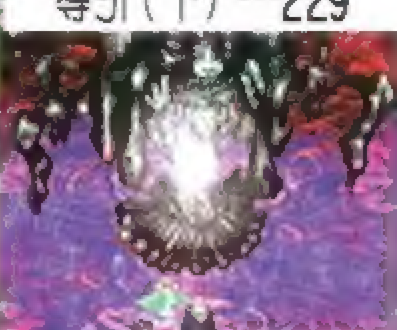
辣片追緝令

NEW GAMES STATION

目錄

攻略地





152 特別報導





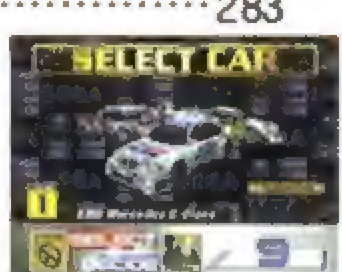
ゲームFOCUS

180 深入報導





唯GAME論





其他專欄

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

非常問答

有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：11月5日

抽獎參加辦法

請拿出夾在雜誌中的非常駭客選票卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項(ABCDEF任選一項，複選視同廢票)，然後在方格中勾選答案（見範例），答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價值超過4000元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A

問題答案：

1.☑ 2.☐ 3.☐ 4.☐

A. 合體之翼搖桿



2名

擁有圓弧飛梭式人體工學造型的全方位搖桿，合體時結合搖桿與GAMEPAD的功能，一體成形節省空間，讓你不論玩任何遊戲，都能得心應手，操控自如。



●人因科技

●1700元

B. 愛目之鏡

銷售量第一的專業護目鏡，以特有的78%的超高透光率與99.7%以上的防幅和抗強光功來証明，愛明之鏡是您身體健康的最佳保障。



2名

●人因科技

●2000元

C. 上帝也抓狂一開天闢地



原名作「上帝也瘋狂」系列的最新力作，玩家扮演一名應天命而生的女祭師，從事各種建設與施展各類法術，以征服其他敵對的種族，策略性與資源豐富度也加強許多，熱愛本系列作品的玩家，千萬不能錯過。

●美商藝電

●價格未定

10名

D. 三國之星海風雲



以中國古典小說羅貫中的『三國演義』為藍本，再融入漫畫家高禹英漫畫裡的人物特性，並將『三國志』內容改成現代化的作戰背景，所共同表現出來的一款即時戰略模擬遊戲。

●怡碩科技

●價格未定

20名

小蟻雄兵

請問在小蟻雄兵電影中，主角"Z"的配音是由那一位知名導演作聲音演出？



(1)克林伊斯威特
(2)金哈克曼
(3)席維斯史特龍
(4)伍迪艾倫

非常電影…

讀者只要剪下本頁的電影圖形，貼在明信片上寄回索票地址，並在明信片上填妥問題的答案，只要答對者，就有機會獲得楚門的世界或小蟻雄兵之試映票，各有200個名額，請在截止日前儘速將明信片寄回，先寄到者以郵戳為憑優先處理，逾期不候，一張明信片只限索取一張試映票。

電影名稱	試映地點	試映時間	索票截止日期
楚門的世界	台北獅子林戲院	11月1日中午12：30	10月29日
小蟻雄兵	台北獅子林戲院	11月7日下午 4：40	11月2日

★索票地址：台北縣新莊市中興街77-2號3樓

楚門的世界

請問楚門的世界的男主角是？



(1)金凱瑞
(2)湯姆克魯斯
(3)李奧納多
(4)成龍



鐵達尼號VCD



沉沒的鐵達尼譜出一章動人的愛情史詩，造就了一部賣座的電影。長達194分鐘的鐵達尼號電影終於以VCD的型式發行，全銀幕版的三片光碟精美包裝，讓你再次體驗鐵達尼號的感人劇情。

●得利影視
●688元

30名

本月問答

Q 在上帝也抓狂3中，單人模式共有幾個關卡？

A
(1)24個
(2)25個
(3)26個
(4)27個



G. 鐵達尼號精品組合



精美的鐵達尼號週邊禮品組合，包括咖啡杯組、海洋之心項鍊與鐵達尼號明信片組等一套三種小禮品，鐵達尼號的迷哥迷姐們，千萬別錯過這次蒐集珍藏的好機會！

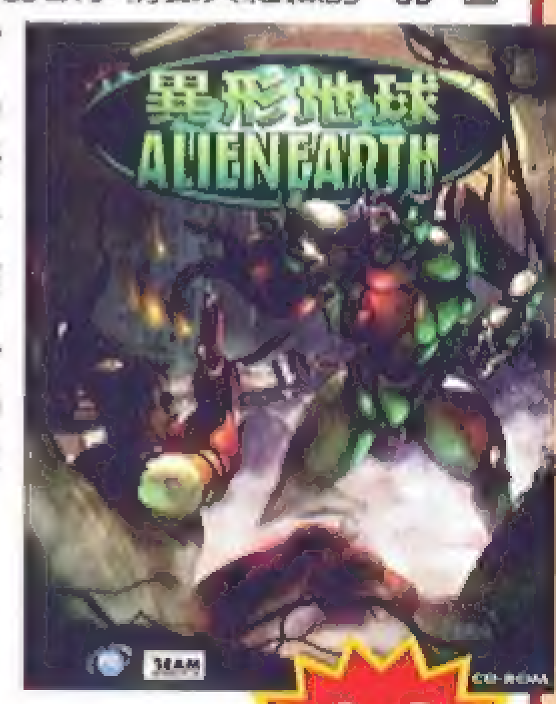


30名

●得利影視
●非賣品

E. 異形地球

由Bearn Software所製作以未來世界為背景的冒險遊戲，遊戲擁有豐富的故事情節與細緻的 3D 圖形背景，為玩者營造出一個具有異國風味的地球世界。



●美商藝電
●980元

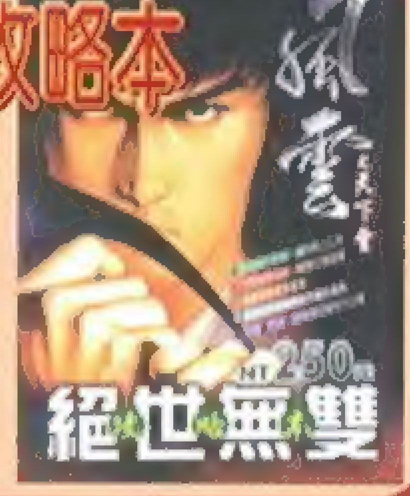
10名

H. 風雲之天下會絕世無雙攻略本

本社熱血製作的風雲之天下會攻略集，內容包括遊戲上手說明、完全劇情攻略、詳盡地圖集與武器防具資料等等，是助你破關的最佳良伴，只要人手一本，天下會倒會指日可待。

●智冠科技
●250元

20名



恭喜中獎!!

上期問題：在神通鬼大遊戲中，主角曼尼在陰間的職業是什麼？

正確答案：(4)旅行社業務員

上期非常問答中獎名單已順利抽出，但礙於版面有限，無法完全刊出，詳細中獎人名單與地址，請參考本雜誌網頁網址如下：

http://www.swm.com.tw

A. 賦澤Magic 3D II 3名

鄭元龍 高雄市 鄭宋欽 屏東市

B. 闇黑帝降臨 100名

基隆區 林東辰 台北區 黃苡婷
新竹區 陳威任 等100名

C. 天空之城 10名

黃守敬 台中市 孫志豪 高雄市
翁銘宏 台北市 等10名

D. 神通鬼大 20名

周子超 台北市 林宣佑 桃園縣
張簡瑛雪 高雄縣 等20名

E. 亞特蘭提斯音樂光碟 10名

陳毅修 台北縣 謝清山 桃園縣
簡惠春 高雄市 等10名

F. 阿貓阿狗紀念滑鼠墊與對筆組合 10名

葉泰銘 台北縣 鄭宗達 台北縣
何雨薇 高雄市 等10名

G. 仙劍奇俠傳紀念滑鼠組合 10名

李耀萬 高雄市 周裕齊 台北市
葉修瑞 高雄市 等10名

廣告索引



演出人員

發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang. Publisher

編輯部 EDITORIAL

總 編 輯	李俊賢	Herbert Lee. Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	
主 編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan. Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李靜芳	Jessica Lee. Editor	jessica@swm.com.tw
文字編輯	廖奇達	Edward Liau. Editor	edward@swm.com.tw
助理編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@wm.com.tw
程式總監	歐宗廷	Richard Oo. Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	廖玉霖	Lover Lin.Web Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo. Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh. Art Editor	
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu. Art Editor	
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang. Feature Editor	webmaster@soft-world.com
打字排版	伍美蓉	Irene Wu. Assistant Art Editor	

廣告部 ADVERTISING

廣告主任	曾玉琴	Cathy Tseng. Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
廣告企劃	陳穗英	Peggy Chan. Advertising Specialist	
廣告專線	886-7-8151063		

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌、葛文怡
特約作家 葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、劉建良、張世松、李 藍、李彥志、王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、廖奇達、朱景弘、宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賈鴻鵬、劉稼禹、黃俊銘、林旭中、蘇福鑫、余家愷、劉建台、陳志明、朱紹祖
特約封面設計 蘇執斐

出 版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電 話 886-7-8150988轉223、224 傳真:886-7-8151064
地 址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 886-7-8150988轉263
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司 劃撥帳號：41941885
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200) (以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400 歐洲NT$5700

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123 FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

長欣文化事業有限公司 台北市建國北路二段151巷18號
TEL：886-2-25035334 FAX：886-2-25044222
台灣南區 Southern Taiwan 高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
TEL：886-7-8150988轉250、251 FAX：886-7-8151015
台灣中區 Central Taiwan 台中市忠明路464巷5號1F
TEL：886-4-2020870 FAX：886-4-2060610
台灣北區 Northern Taiwan 台北市南港路二段99-10號1F
TEL：886-2-27889188 FAX：886-2-27889295

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong 香港九龍深水涉海壇街163號銀海大廈1F B.C室
TEL：002-852-2729-2781 FAX：002-852-2728-0999
星馬 Malaysia 8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730 FAX：60-3-333-0731
澳洲 10118-20 Great Western Highway ParramattaN.S.W., Australia 2150
Tel：002-612-9891-5520 FAX：002-612-9891-5530
美國 U.S.A 9080 Telstar Ave.Ste.304 EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL：(626)2882177 FAX：(626)2888453
E-mail：willy@loop.com
加拿大 CANADA 215-13986 Cambie Rd. Richmond,B.C V6V 2K3 Canada
TEL：002-1-604-232-1223 FAX：002-1-604-232-1222
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca
業務專線：(604)7379918









期待五年的夢想

這一次，電玩和動畫要你完全無法分辨



劇情張力十足，狠狠地扣人心弦，讓你不掇弩不為人！



全程精彩逼真的動畫電影，連玩具總動員都相形失色！



輕輕鬆鬆 大獎就來！

最佳狗主角，狗明星選美大賽

正式邁入第二階段

令人稱啟的串場人物，在緊急危險之際適時為你伸出援手解決危機。

這可不比一般的普通動作遊戲，不能光靠速度和蠻力，還要加上腦力！



票選方式：

請至英特衛網站 www.interwise.com.tw 黑暗之心活動看板或參閱11月份新遊戲時代，選出您心目中最具明星相的小狗相片後將您的姓名、地址、電話和選出的照片編號以e-mail、郵寄或傳真方式寄到英特衛公司即可。

獎品內容：

賦源MAGIC 3D voodoo卡、新遊戲時代雜誌半年份、異塵餘生攻略本、家犬圖鑑、遊戲原版海報、電腦周邊設備等多項大獎，得獎者將以專函通知！



網址：www.interwise.com.tw
e-mail：service@interwise.com.tw
傳真：2999-7707
郵寄地址：台北縣三重市重新路5段609巷16號9F-16
英特衛國際有限公司

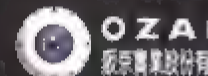
主辦：英特衛國際有限公司
新遊戲時代雜誌
東森電視台遊戲駭客族

HEART OF DARKNESS

Inter wise
英特衛多媒體聯合國
代理發行 生產製造
台北縣三重市重新路五段609巷16號9F之16（湯城園區）
TELEPHONE:886/2.29996768 FACSIMILE:886/2.29997707
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw

萊爾富

cité 城邦出版集團



UPMOST

Style Game Magazine

辛曾科技





非常駭客

立即獎：

訂閱軟體世界雜誌一年份1980元，前五十名訂戶即可免費獲贈本月熱門軟體「原罪」一套。

免抽獎，馬上訂，馬上送。

電腦遊戲排行榜





本月熱門軟體

非常主辦：東視「遊戲駭客族」·  · 聯合報

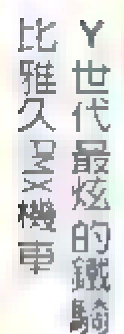
非常協辦：力碩資訊 · 英普達資訊網

讀者只要使用雜誌內或聯合報週三「資訊版」上的選票單，填妥各項資料貼在明信片上，寄至：高雄郵政18-69號信箱「軟體世界雜誌」收，即可參加抽獎。

月抽獎：每月抽出50名，贈送當月熱門遊戲軟體各一套。（本月熱門遊戲：憶弘國際提供全省熱賣之「原罪」遊戲大碟）

[redacted]

本季季抽獎中獎將於本月假東森電視台「遊戲駭客」族節目抽出，中獎名單將公布於聯合報、遊戲駭客族、軟體世界雜誌與網站，請參加抽獎的讀者密切注意，本季將抽出的獎品如下：



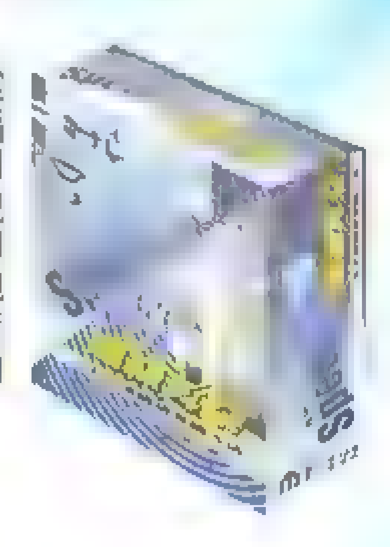
Y世代最炫的鐵騎
比雅久PMX機車



的PENTIUM電腦
致福GVC科學巨匠電腦

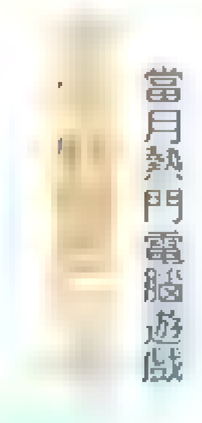


電腦用說的也會通
穩達「超級耳朵」輸入法

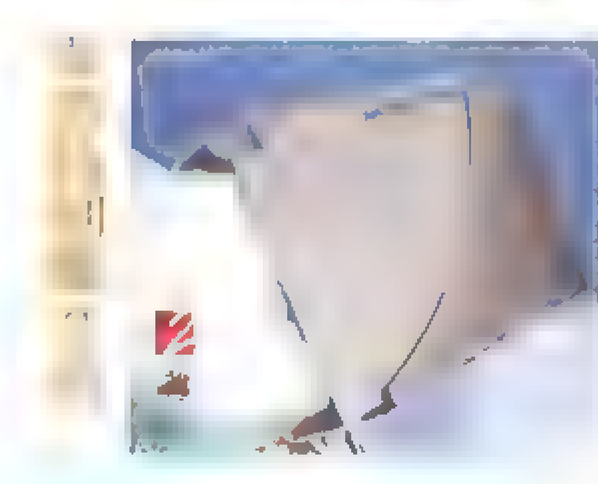


終極表現的顯像大師
賦澤巫毒II加速卡





當月熱門電腦遊戲



為感謝讀者熱烈支持，第二季特別增加「非常特別獎」兩名，贈送致福 GVC 56K超速數據機一部。

◆所有得獎名單刊登於每月軟體世界雜誌中及每週日下午5:00~6:30東視綜合台「遊戲駭客族」節目中公佈相關訊息。

◆英普達資訊網（網址：www.is.net.tw）也有中獎名單及活動報詳細介紹。

上帝也抓狂

POPULOUS™ The Beginning

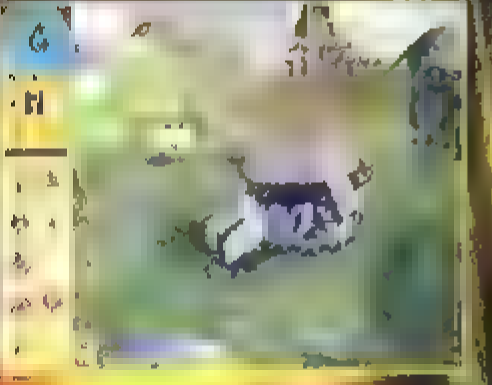
神啊：

請多給我一點時間！



上帝也抓狂

買上帝也抓狂
英文珍藏版
送
牛蛙限











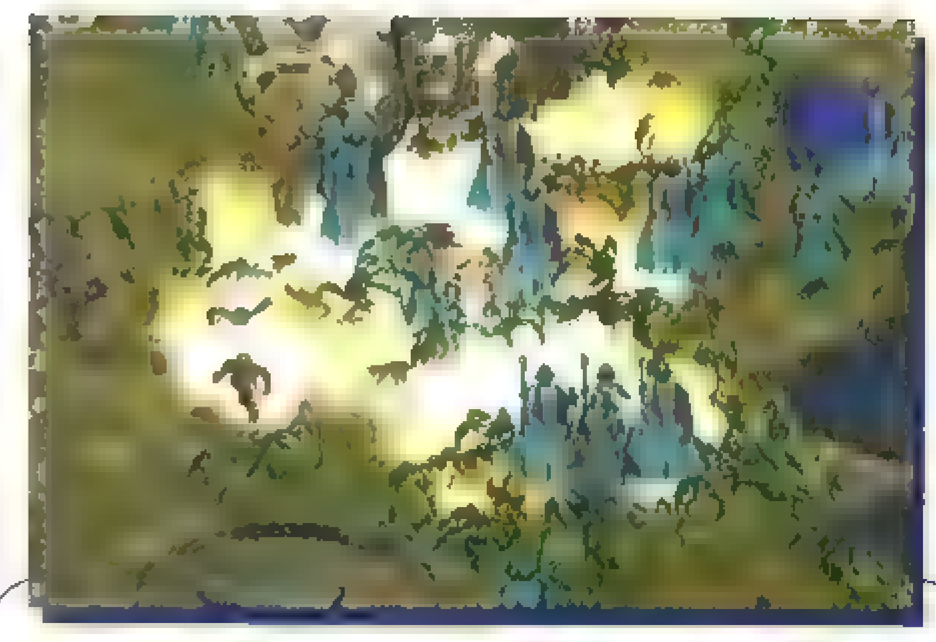


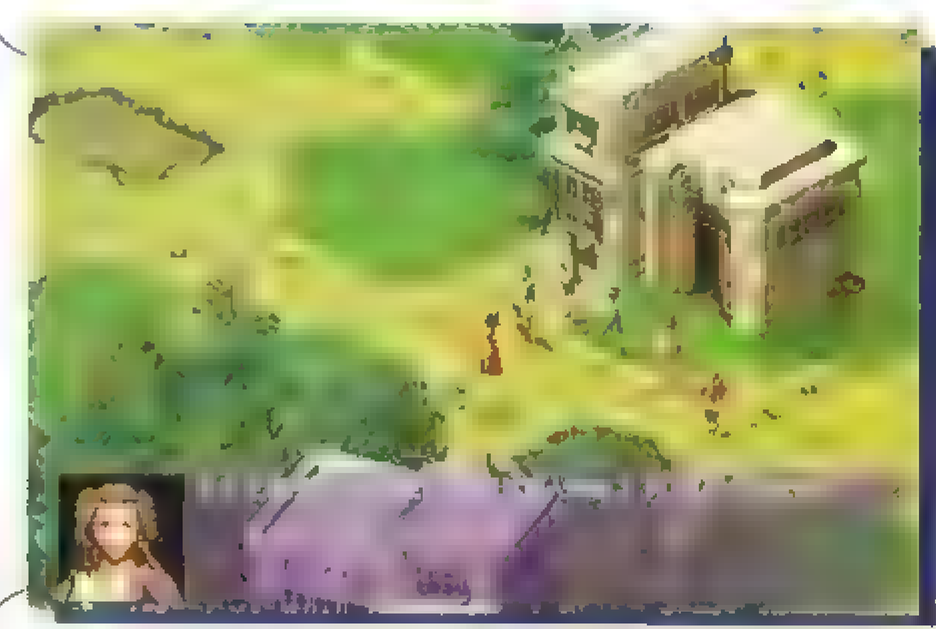


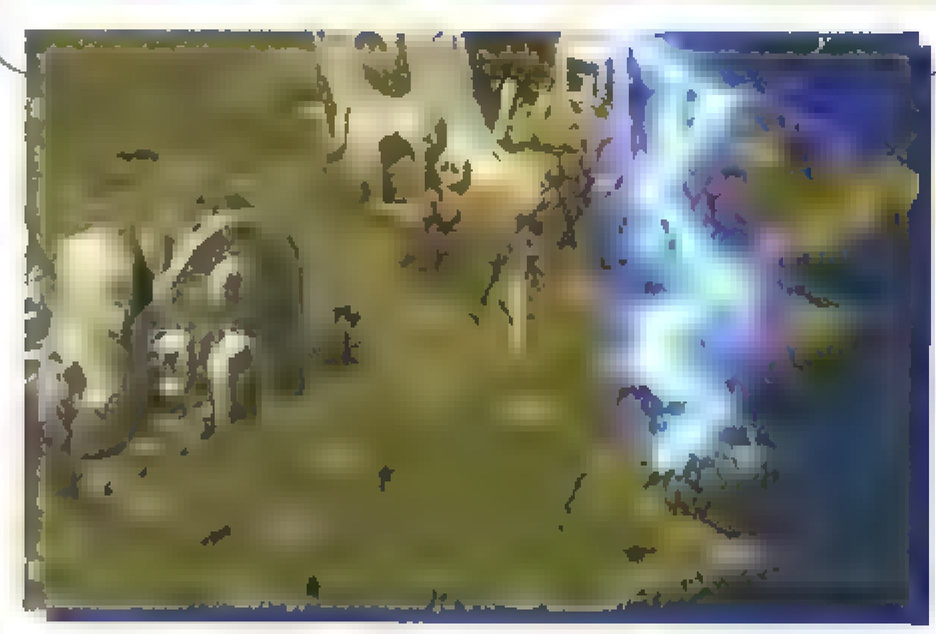
MOTO RACER
摩托雷神 2
好的是您騎得很高！！！！！！！！！
摩托雷神二
ELECTRONIC ARTS
美商藝電
電話：(02) 2747-6504


三界諭2

大方送







- .640 x 480 - 65536 colors (Hi Colors)全彩畫面，所有人物、場景皆以3D製作完成（包含人物頭像）。
- .漂亮順暢的人物動作，每個人物角色皆有4種不同的攻擊動作，並有配合各種武器與魔法使用的動作招式出現
- .真正即時的戰鬥系統，絕無回合制的拖泥帶水，所有特效密技瞬間即出
- .保證免用3D加速卡，即可達到同樣的炫麗暈光與漸層透明的[illegible]效果
- .多達17種特殊風格的各式建築物，以及細緻豐富的地表環境
- .共有47種炫麗的魔法特效，每個角色都有不同的魔法能力。
- .魔法種類分為四大類：攻擊類、防禦類、醫療類，以及召喚類。
- .牽動情緒起伏的曲折故事，感人肺腑的心碎愛情貫穿全場
- .考究豐富的場景配樂，每首都是前所未有的動人旋律



大宇科技
http://www.bigpoint.com.tw
Addr 台北市大安區信義路 段28號9F
Tel (02)2343-5337 2343-5338

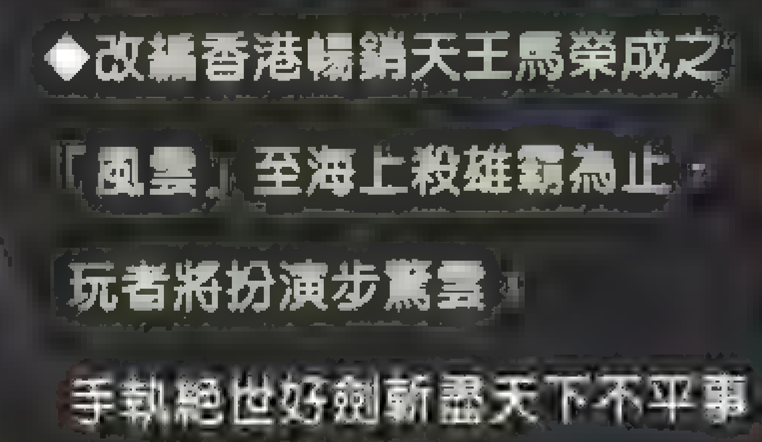
第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803838 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw


KOEI
成吉思汗
第四代中文版
IV
揮軍出征！熱鬧上市
KOEI
20週年大方送
第三波資訊股份有限公司
明碁電腦
ELEVEN


魔鬼戰將
COMMANDOS
全新形態第二次世界大戰即時戰略遊戲您可指揮單一班兵或全班兵力作戰，並達成上級交付的任務，您將經歷遊戲中艱難的地形地物及難纏的敵人，加油吧！
EIDOS
第三波資訊股份有限公司
完全過關密碼大放送
喜歡海邊，可駕駛各種船艦並能長期潛水，其余又可短距離無聲攻擊
工兵
心思巧妙專精火藥知識，爆破與佈置陷阱是其專長
駕駛技術高超，可駕駛路上交通工具卡車、坦克車，還能操縱機關砲塔
斯文有禮，可操十餘國語言，能夠偽裝成敵方的高級將領，並可下毒殺人
身強體壯，具有攀岩與隱藏地面的技巧，可殺人於無聲無息中
狙擊手
相當冷酷的殺手，可在遠距離外轟掉敵人腦袋
我們全部只有六人，但是我們都是魔鬼戰將，專門挑戰不可能的任務！


以戰鬥戰術為主的機甲遊戲
人類對手將是您最難應付的挑戰
MECH COMMANDER
鋼彈司令
第三波資訊股份有限公司
MICROPROSE
FASA
FASA INTERACTIVE
ALPHA CALL大放送
免保證金限量3,000名，機會有限、行動要快
詳細辦法請看包裝內之說明，活動期間：即日起至87年12月31日止


香港漫畫天王馬榮成首次采氣進軍電腦遊戲之作
情與義的糾結
愛和恨的交纏
他・步驚雲・
誓要向命運挑戰！
風雲
之天下會



◆改編香港暢銷天王馬榮成之「風雲」至海上殺雄霸為止，玩者將扮演步驚雲，手執絕世好劍斬盡天下不平事。



◆漫畫中的名角，如步驚雲的師兄弟、秦霜、聶風；武林神話 無名；天下會首腦 雄霸；英雄劍傳人 劍晨及古怪隱秘的殺手 天池十二煞等皆將出現。



◆可看見漫畫中的各大場景，如天下會、拜劍山莊、凌雲窟、岷江樂山大佛等地。

◆人物造型將隨劇情發展而有不同變化。



完全的角色扮演類型，玩者還可以帶領加入隊伍的男女進行任務。

◆戰鬥畫面氣勢逼人，各人皆有成名武功，如步驚雲的排雲掌、聶風的風神腿、雄霸的三分神指、莫名劍法及劍廿一等。施展招式時人物衣袂飄飄，刀光劍影翻飛，有耳目一新的視覺效果。

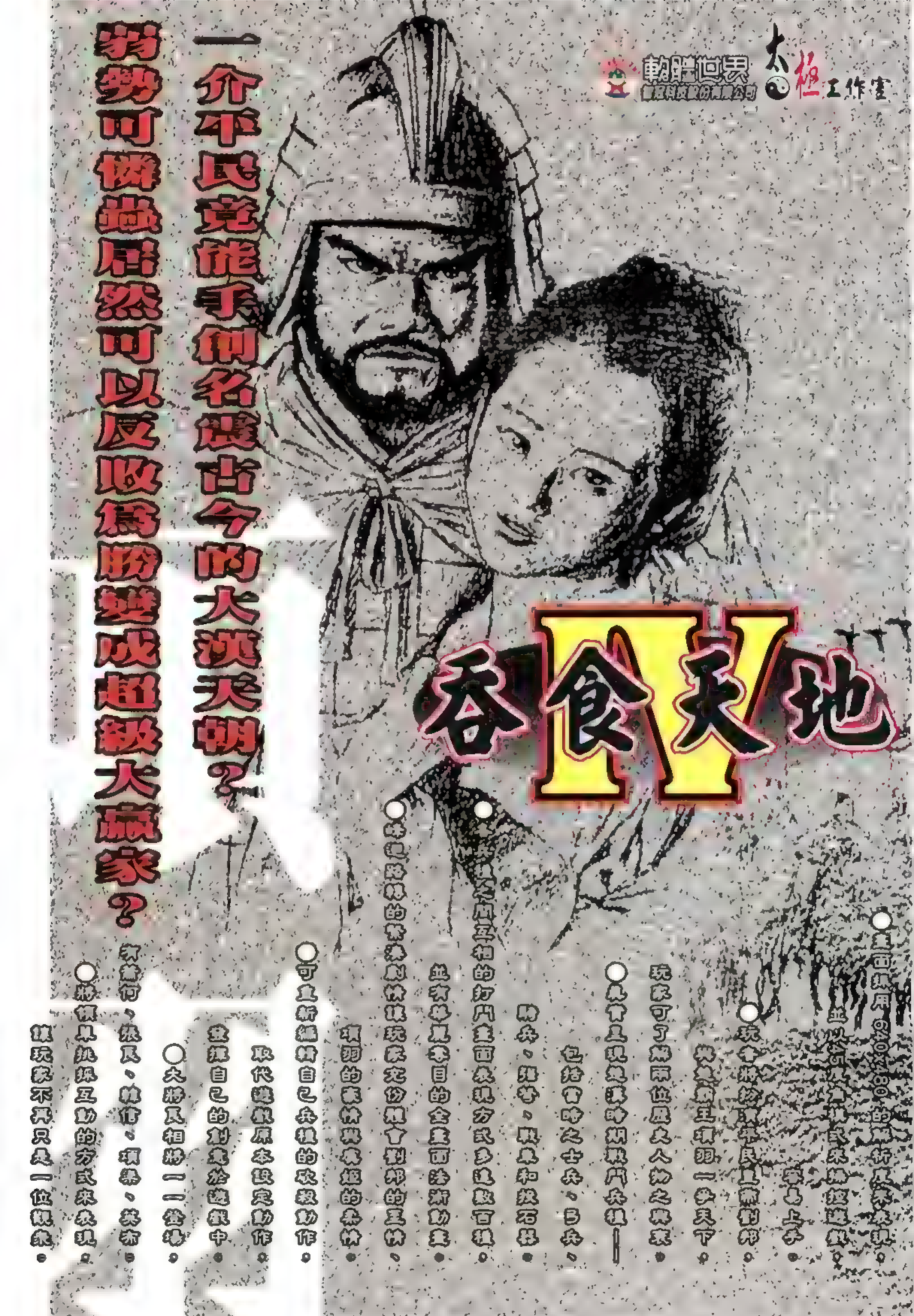
◆玩者將有機會得見傳奇般的神兵利器，如絕世好劍、英雄劍、雪[illegible]、[illegible]火[illegible]



震鬼神的人物！大逆轉的劇情！驚天地的戰鬥！
道盡江湖事江湖人身不由己的武俠RPG！


上海大富翁
一九四〇
A-a-achoo! Millionaire!
我們的故事，
就像一首老歌，愈久愈是耐人尋味……
五光十色的大上海，
流傳了一個接著一個的感人故事。
而，我們的歡喜悲傷，
卻有待你來細細品嚐……
遊戲特色
鮮明的大上海時代背景，
處處可見復古的巴洛克建築風格。
人物個性愛恨分明，
從說話言詞中便可了解每人特性。
商場行為符合一般規定，
故事化劇情顛覆傳統大富翁，
讓你一進遊戲就像是處於當時的時代背景。
北極星工作室


謝謝，我親愛的對手們！ Thanks, My dear friends!
上海大富翁
一九四〇
軟體世界
NORTH STUDIO
在群花爭豔的上海裡，
繽紛地，
努力地和人們一起創造這風光明媚的城市；
不管有什麼高興、失意或者悲傷的理由，
不變的仍是自己當時的那股——
心中的執著
《1940上海某日午后》
遊戲特色


動腦世界
智冠科技股份有限公司
太極工作室
一介平民竟能手刃名震古今的大漢天朝？
弱勢可憐蟲居然可以反敗為勝變成超級大贏家？
吞食天地IV
●畫面採用640×480的解析度來表現，並以95 式來操控遊戲，容易上手。
●玩者將扮演平民皇帝劉邦，與楚霸王項羽一爭天下。
玩家可了解兩位歷史人物之興衰。
●具有重現楚漢時期戰鬥兵種——包括當時之士兵、弓兵、騎兵、弩兵、戰車和投石器。
●兵種之間互相的打鬥畫面表現方式多達數百種。並有華麗奪目的全畫面法術動畫。
●兩道路線的緊湊劇情讓玩家充份體會劉邦的王情、項羽的豪情與虞姬的柔情。
●可重新編輯自己兵種的攻殺動作，取代遊戲原本設定動作，發揮自己的創意於遊戲中。
●大將及相將一一登場，有蕭何、張良、韓信、項梁、英布…
●將領具挑撥互動的方式來表現，讓玩家不再只是一位觀眾。


楚漢の光輝
走一趟由小老百姓到九五之尊的坎坷之旅！
中國第一位平民皇帝的血淚史！
歷史是非，就在你手上重新論定！

心跳的回憶

純愛手札

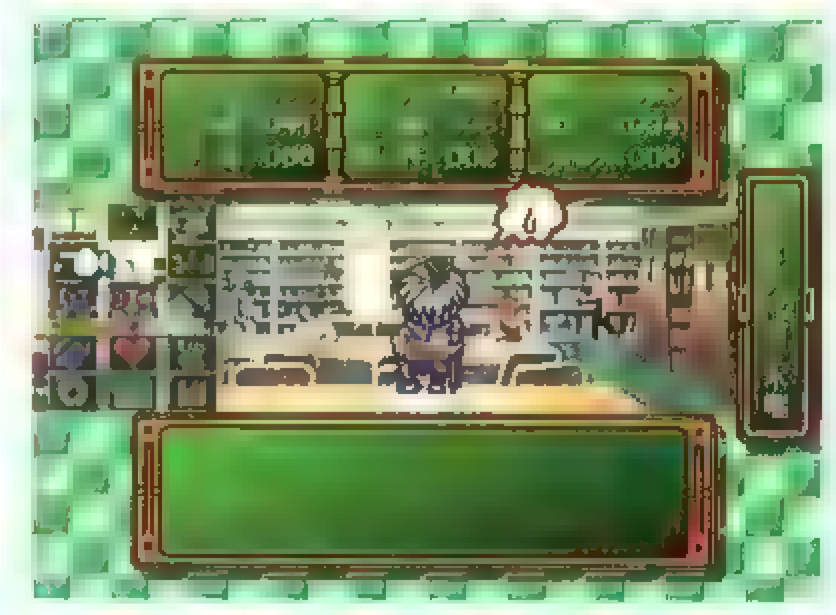
forever with you

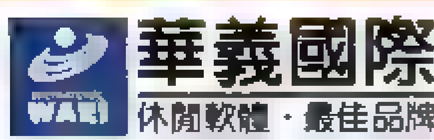
您想要擁有一份純純的愛嗎？

超人氣的戀愛遊戲，
全日本銷售超過*1,500,000*套！
所有有電腦的玩家，都該擁有一套。

故事是從主角進入高校開始…
在很偶然的機緣下，
主角與青梅竹馬的藤崎詩織，進入了同一班級；
同時知道了傳說之樹的故事，
傳說只要在畢業那天，
男孩在那棵樹下接受女孩的告白，
兩人將可以得到永遠的幸福…







華義國際
休閒軟體・最佳品牌

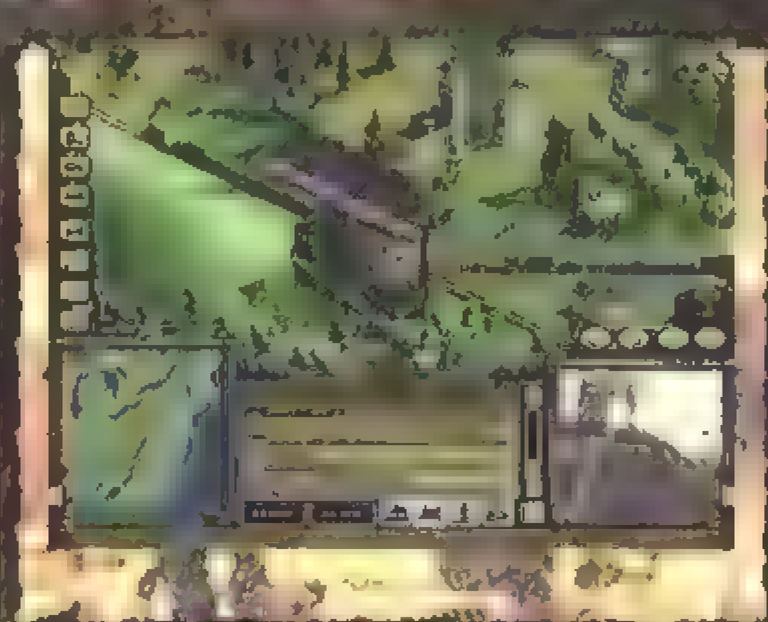
北區 台北市光復南路49號7樓之5 TEL 02 8789 0099 FAX 02 8789 1196
中區 台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL 04 338 0287 FAX 04-338 0285
南區 高雄市左營區自由 路305號 TEL 07 348 7320 FAX 07 349 7518
華義遊戲網 http://www.waei.com.tw

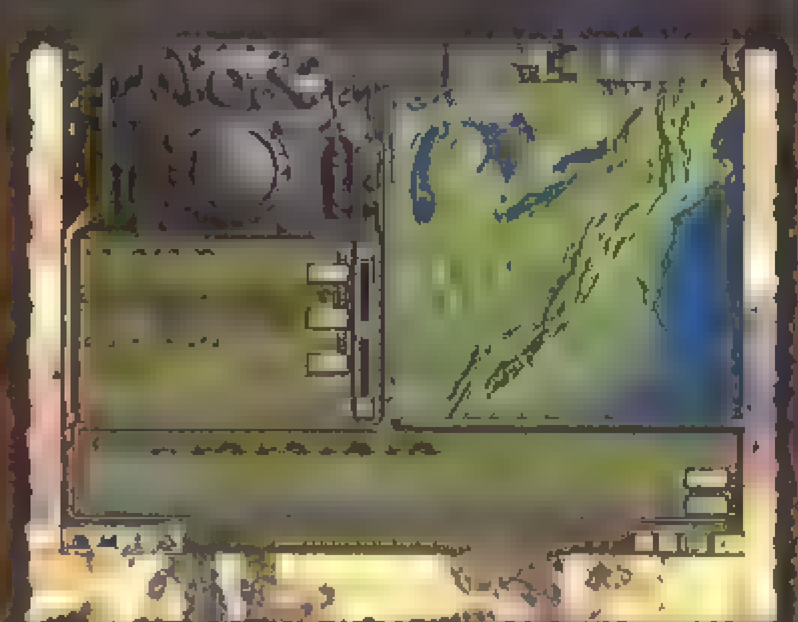


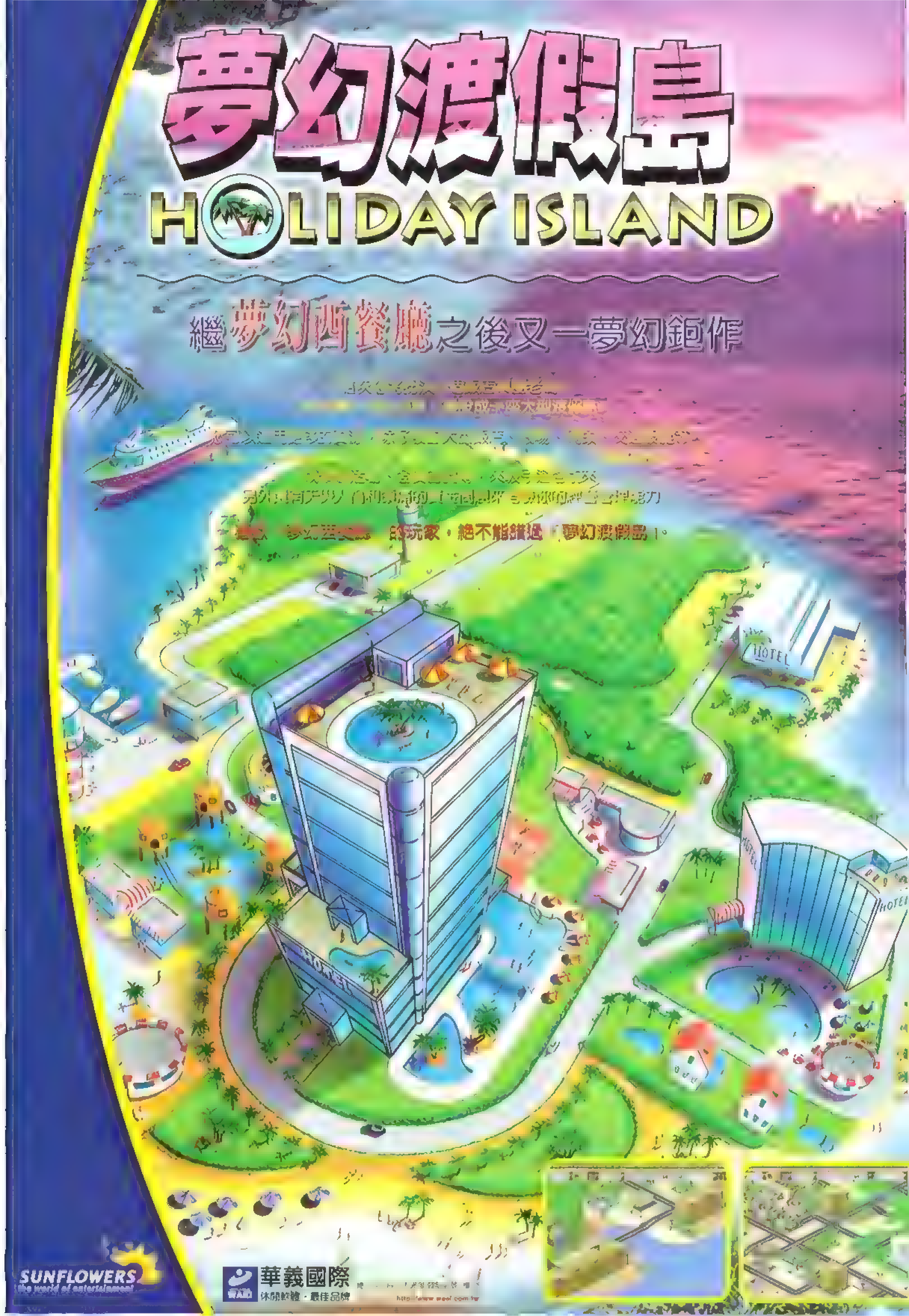

WAKI
華義國際
FAX 04 338 0285











夢幻渡假島
HOLIDAY ISLAND
繼夢幻西餐廳之後又一夢幻鉅作
的玩家，絕不能錯過「夢幻渡假島」。
SUNFLOWERS
the world of entertainment
華義國際
休閒軟體・最佳品牌



重現電影—搶救雷恩大兵激烈戰況

「101空降師：諾曼第登陸戰!!」

◆支援多人連線功能

及Internet二人對戰

◆每一個角色都有其獨特的語音

每一位傘兵都有其獨特的能力及個性

◆超過1400種士兵動畫及超過40種3D過場動畫

◆隨機組合的戰役功能增加無限的可能性









FUJITSU
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
戀愛物語
魔法學園
又一次美麗的約會…
魔法學園
讓您時時刻刻充滿愛的故事！！
戲時間，故事內容更充實了。你可以試著跟更多的女孩談戀愛。
有項目外，更增加了校慶、情侶魔法選美、日記等500多個新項目，而且特殊事件也會隨節而更改喔！
以上新增圖檔，張張精彩美麗
追加了每位主角的代表歌曲，更增添愛的氣氛。
參考課表即可確認這週和下週的
魔法學園
攻略畫冊！！
限量1500本！！
至下列賣場購買「戀愛物語之魔法學園」軟體即贈「戀愛物語之魔法學園」原版海報一張，送完為止喔！
ARORA
PC MART
HESS 何嘉仁電腦廣場
龍軒書局
安政資訊
益松資訊有限公司
龍新書局有限公司



靈劍傳奇
~一場英雄俠客與多情精靈所刻畫出的唯美愛情故事~
精靈
唯美
豪氣
悲壯
華義國際
WAEI
再掀武俠新生命！是您絕對不能錯過的RPG遊戲！



大地英豪
Fields of Fire
WAR ALONG THE MOHAWK
RPG+
即時戰略
的歷史遊戲
會成長的人物，會思考的敵人
◆超過40個角色，融合RPG要素的新型及時戰術遊戲。
◆每個角色都有其獨特的語音，技能及生命值
◆遊戲中的角色會隨著遊戲的進行，不斷增進其生命值或學習新的技能。
◆角色可以購買或覓尋各種不同種類的武器及裝備，包括炸藥、
毛瑟槍、喇叭槍、捕捉器、戰斧等…
◆創新的資源管理系統，玩家需要捕捉野生動物，
如：蛇、狼、老鷹等，來增加自己的財富。
◆支援Win98及多人連線功能，完整的個別指導功能，
讓玩家可以馬上輕鬆上手。
◆多人連線功能，可支援2人網路卡串接，4人IPX網路連線或
TCP / IP網際網路連線功能。
已發售
內附中文說明書
及攻略
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
WAEI
北區　台北市光復南路495號7樓之5　TEL 02 8789 0099　FAX 02 8789 1196
華義遊戲網　http://www.waei.com.tw
empire INTERACTIVE

編輯手札

小時候就常聽人家說日本有多好玩，再加上週圍的漫畫、卡通及遊戲莫不與日本有相當大的關係，因筆者在十多年前，就打算到日本開開眼界了，但一直苦無機會；好不容易上月時還以為可以成行了，沒想到飛來橫禍，讓筆者足足躺了一個多月，日本之行自然也泡湯了！

還好皇天不負苦心人，藉著採訪這次的東京電玩秋季展，筆者終於一償宿願，到日本去見了一創，經過數天的奔波之後，筆者發現了一些有趣的事情，在此與各位分享：

交通景觀：除了還算平常的汽車及極少見的機車之外，日本人的交通工具主要是靠地鐵、雙腳及腳踏車！由於東京都會區的人口有千萬以上，因此常可以看到尖峰時期有一大堆人擠地鐵，其壯觀程度真是其它地方所難得一見的！由於地鐵路線眾多，有時到某個地點得換兩三班車，因此筆者在日本期間簡直是坐到不亦樂乎！至於雙腳呢？那就是坐地鐵之前的走路與轉車時用囉！靠著地鐵及雙腳，在東京都會區中可是無往不利，只苦了平常騎機車上班的筆者，真的好累啊！

腳踏車也是另一種常見的交通工具，由於近程的方便性高，又可以在人行道上騎，所以常看見一些西裝筆挺的上班族騎著腳踏車穿梭在行人之間，看來日本上班族還得有一雙夠強韌的雙腿才能勝任。

服裝分明：在一般上班時間，除了極少數的觀光客或工人之外，絕大部份都是上班族！日本上班族的男性幾乎一律西裝筆挺，女性則打扮入時，其服裝之嚴謹，難怪日本上班族有「企業戰士」之稱！但在假日的原宿，則是一大堆奇裝異服的青少年，年紀較大的幾乎看不到！真的是壁壘分明啊！

夜生活：可別誤會筆者去做了什麼哦！筆者的意思是一般日本商店在八、九點之後幾乎全打烊了，如果晚上肚子餓的話，除了十一點左右便打烊的居酒屋之外，就只有街頭林立的自動販賣機，讓筆者足足吃了三天的冰淇淋。便利超商？剛好住的附近都沒有！我住旅館離三越百貨本店可只有一分鐘路程耶！

那日本的夜生活真的這麼無趣嗎？那倒不！筆者在第二天就由公司的駐日特派員有飛先生帶往新宿一開眼界，看到琳瑯滿目的各種商店，哇靠！比台灣誇張多了！因此筆者在此建議，如果喜歡在晚上四處逛街的讀者，到日本時住在新宿會比較方便。

以上幾點是筆者到日本的一番感想，那東京電玩展的內容呢？由於截稿期已過，有關報導在這一期已經來不及刊登了，不過在下一期將有為數頗多的精彩報導，而且筆者也會將在展覽場所拍的美女相片拿出來一同刊出，所以各位可別錯過下一期的精彩報導！

李永治
E-mail:dragon@swm.com.tw



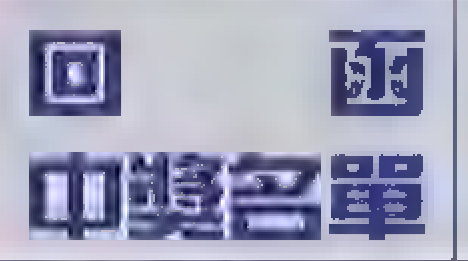
統計日期：9月20日～10月10日
資料來源：軟體世界第114期選票

非常銷售

名次	遊戲名稱	上回	發行公司	類型	票數
1	風雲之天下會	上回1	智冠科技	角色扮演	935
2	古文明霸王傳	上回4	宇峻科技	戰略角色扮演	669
3	神鵰俠侶'98版	新登場	智冠科技	角色扮演	569
4	太空戰士VII	上回2	美商藝電	角色扮演	543
5	星海爭霸	上回7	松崗電腦	即時戰略	517
5	魔法門VI～奉天承運	再入榜	歐樂影視	角色扮演	517
7	夢幻西餐廳	再入榜	華義國際	策略	432
8	守護者之劍	上回3	帝技爺如	角色扮演	417
9	三國志VI	上回5	第三波	策略	400
10	創世紀外傳～西風狂詩曲	新登場	旭力亞	角色扮演	321

區域	店名	電話	店名	電話	店名	電話
北區	世國資訊	TEL (02)2932 7046	仲美資訊	TEL (02)2915 0601	筑翔資訊	TEL (02)2937 7515
	波疕資訊	TEL (02)2911-4355	介安電腦	TEL (02)2998 1953	夫青資訊	TEL (02)2823 8778
	來欣電腦	TEL (02)2396 5781	安政電子	TEL (02)2394 4916	正格企業	TEL (02)2321-6192
	景佳資訊	TEL (02)2397 3802	上和資訊	TEL (02)2944 9821	弘城資訊	TEL (02)2969 2896
	旭傑資訊	TEL (02)2371 0600	逸達企業	TEL (02)2924 0080	創世紀唱片	TEL:(02)2954 8384
	丸升文化事業	TEL (03)333 8247	創世紀電腦	TEL (03)335 4950	井電腦	TEL:(03)333 3000
	亞細亞電腦	TEL (03)422-1662	書耕電腦圖書	TEL:(035)225 792		
中區	東興電腦	TEL:(037)337-865	益崧資訊	TEL:(04)727-7115	冠龍科技	TEL:(04)223-1662
	101電腦	TEL:(04)520-8961	[illegible]	TEL:(04)623-5298	諾貝爾書城	TEL:(04)528-5196
	龍達資訊	TEL (04)223-4101	晉新電腦	TEL:(04)833-6257	龍軒書局	TEL:(04)201-6622
	順發3C量販	TEL:(04)226 9696	易泰電腦	TEL:(04)836-7484	有樂國際	TEL:(04)329-5076
	遠太電腦	TEL:(04)222-0050	巨日電腦	TEL:(05)633-8189	三民書局豐原店	TEL:(04)524-4752
南區	墊腳石電腦	TEL:(05)222-4836	綠電企業	TEL:(05)222-6638	日本橋遊戲高雄II店	TEL:(07)222-7075
	歸仁文化	TEL:(06)239-3330	TOP SOFT	TEL:(07)348-7350	日本橋遊戲高雄I店	TEL:(07)235-1848
	鴻裕資訊	TEL:(07)222-0260	巨宇電腦	TEL:(07)642-6559	日本橋遊戲台南店	TEL:(06)226 3129
	世界電腦	TEL (05)228 8228	晶球電腦	TEL:(07)316-4949	光統書局屏東店	TEL:(08)722-7108

●特別感謝本月參與[illegible]



台中縣 張秀銘、高雄市 吳鍵修、彰化市 陳彥戎、台北市 林雅芳、台中縣 賴美倩、
台北縣 譚宇傑、高雄市 張國生、台中市 林政光、台南市 莊書璋、基隆市 林啓祥、
台中縣 詹岳承、台北縣 錢浩東、南投縣 張書祈、桃園縣 阮志強、台南縣 蘇炳煌、
高雄市 林逸群、桃園縣 莊志宇、台南市 陳弘偉、高雄市 梁雯晶、台北縣 彭士魁。
（以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於10月20號以掛號寄出。）









排名	遊戲名稱	公司	類型	上回	票數
1	風雲之天下會	智冠科技	角色扮演	上回1	2586
2	太空戰士VII	美商藝電	角色扮演	上回2	1244
3	魔幻天下	光譜資訊	益智	新登場	741
4	星海爭霸	松崗電腦	即時戰略	上回3	667
5	三國志VI	第三波	策略	上回4	586
6	古文明霸王傳	宇峻科技	戰略角色扮演	新登場	354
7	美少女夢工場～夢幻妖精	精訊資訊	養成	上回5	255
8	守護者之劍	帝技爺如	角色扮演	上回6	201
9	魔法門VI～奉天承運	歐樂影視	角色扮演	上回8	198
10	世紀帝國	展碁	策略	上回7	177

非常駭客中獎名單

新竹市　陳凱平、台北縣　李霜瑛、新營市　沈旺強、高雄縣　謝　優、台北市　盧仁富、
台南市　郭孟旗、台北縣　洪玉霞、高雄市　李聯造、苗栗市　鄧明浩、台中縣　王英桓、
基隆市　張博昇、高雄市　吳芳昀、台北縣　李月雅、台北市　劉瑞美、台南縣　封在衍、
台北縣　蔡坤良、基隆市　林菊芳、台南縣　鄧道亨、宜蘭市　王策玄、高雄市　杜宗隆、
高雄市　羅斐聰、台中縣　范進發、宜蘭市　袁志忠、台北縣　李忠達、高雄市　黃國華、
台中縣　楊政彥、南投縣　莊怡麗、台北市　卓雨陞、台南市　林英傑、台北市　陳柏戎、
高雄縣　黃彥智、台南市　江汶修、台南市　蘇瑞雄、高雄縣　莊俊傑、桃園縣　康健民、
台北縣　方俊傑、台中市　張鴻人、新竹縣　沈繼仁、台南市　鄧志仁、台南市　蔡鴻輝、
高雄市　蔡敏男、雲林縣　陳贊任、台北市　陳昱元、屏東市　鄭將龍、台中縣　黃　政、
高雄市　李智聖、桃園縣　彭懷德、台中縣　黃敏毓、高雄縣　蔡宣輝、台南縣　翁瑞鴻。

（●以上為10月中獎者，可獲得大富翁4＋Stop!Virus`98病毒剋星超值二合一遊戲大碟乙套）



■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）

…為每月1~10日，中旬為11~20日，下旬為每月21日~月底

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準

遊戲名稱	類型	系統	版本	發片日期	售價
江南才子唐伯虎	角色扮演	WIN95/DOS	中文	11月底	未定
水滸傳	策略RPG	WIN95/DOS	中文	12月	未定
上海大富翁1940	益智	WIN95	中文	12月	未定
吞食天地4－楚漢的光輝	角色扮演	WIN95/98	中文	88年元月	未定

TEL (02)8780-3636 FAX (02)8780-6666 http //www acertwp com.tw

遊戲名稱	類型	系統	版本	發片日期	售價
大航海時代外傳	冒險RPG	WIN95	中文	11月	1100元
三界諭2	角色扮演	WIN95	中文	11月	890元
Tides of War	戰略	WIN95	英文	11月	880元
MIA	動作射擊	WIN95	英文	11月	880元
文明帝國2 網路版	策略	WIN95	英文	11月	1100元
俏皮小情人	養成	WIN95	中文	11月	760元
超級運動員2	益智動作	WIN95	英文	11月	880元
真人快打4	格鬥	WIN95	英文	11月	880元
古墓奇兵3	動作冒險	WIN95	英文	12月	1080元
曹操傳	策略RPG	WIN95	中文	12月	1350元
捍衛雄鷹 4.0	飛行模擬	WIN95	英文	12月	未定
幻影特工	動作RPG	WIN95	中文	12月	990元
S.C.A.R.S	動作模擬	WIN95	英文	12月	未定
三國志6 威力加強版	歷史模擬	WIN95	中文	12月	980元
銀河飛龍－克林貢人檔案	動作射擊	WIN95	英文	12月	990元
Blood2	冒險	WIN95	英文	12月	880元
THE WAR OF THE WORLDS	戰略	WIN95	英文	12月	880元
European Air War	飛行模擬	WIN95	英文	12月	990元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發片日期	售價
小小奧斯卡－農場奇遇記	幼教	WIN3.1/95	中英	10月中旬	890元
企鵝和他的第一部腳踏車	幼教	WIN3.1/95	中英	10月中旬	890元
疾速毀滅者	動作射擊	WIN95/98	英文	11月下旬	890元
絕命虐殺	動作冒險	WIN95/98	中文	11月下旬	1180元
光與刀	動作RPG	WIN95/98	中文	12月中旬	1180元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發片日期	售價
浪漫創世神話	養成	WIN95	中文	10月30日	760元
快刀亂麻	策略	WIN95	中文	11月上旬	760元
迦鱗貴族	冒險	WIN95	中文	11月20日	760元
大逆鱗	角色扮演	WIN95	中文	12月20日	760元

TEL (02)2356… http //www softstar.com tw

大富翁4	益智	WIN95	中文	10月上旬	750元
大富翁4&病毒剋星98 二合一		WIN95	中文	10月上旬	1080元
台灣職棒大聯盟	運動	WIN95	中文	10月下旬	870元
銀河英雄傳說V	戰術策略	WIN95	中文	10月下旬	780元
中英文快打2	教育	WIN95	中文	11月下旬	未定

(02)8789-0099 FAX:(02)889-1196

夢幻度假島	即時策略	WIN95	英文	10月5日	800元
經營大都市	益智	WIN95	中文	10月7日	680元
純愛手札	戀愛遊戲	WIN95	中文	10月10日	900元
光速兔崽子2	動作	WIN95	英文	11月5日	700元
夢幻西餐廳黃金版	即時策略	WIN95	中文	11月5日	800元
101諾曼第空降師	策略	WIN95	英文	11月10日	890元
純愛手札完美典藏版	戀愛遊戲	WIN95	中文	11月10日	1500元
Harmonian Tales	策略	WIN95	英文	11月10日	未定
超猛遊戲大市國7	一合一遊戲			11月10日	660元
超猛遊戲大市國8	一合一遊戲			11月10日	660元
夢幻新世界	即時策略	WIN95	英文	12月5日	890元
狂王之後繼者	策略	WIN95	中文	12月5日	850元
鐵路大亨2	即時策略		英文	12月10日	980元
鐵血聯盟2	策略+RPG	WIN95	中文	12月10日	980元
殺無赦	即時戰略		英文	12月15日	980元
天地劫	動作	WIN95	中文	12月10日	未定
時空英豪	動作	WIN95	英文	88年元月	980元
敖翔天際	飛行模擬		英文	88年元月	980元
坦克獵殺者	飛行模擬		英文	88年元月	980元
殺無赦2	即時戰略		中文	88年元月	980元

StarCraft資料片－Brood War怒火燎原	即時戰略	WIN95	英文	11月	780元
魔獸爭霸II中文版	即時戰略	WIN95	中文	11月	990元
X-Wing Collector seriesStar Wars:飛行系列精選	飛行模擬	WIN95	英文	10月	1200元
戰國風雲	即時戰略	WIN95	中文	11月	650元
Grim Fandango神通鬼大	人物冒險	WIN95	英文	11月底	990元
F-16 全方位戰隼	飛行模擬	WIN95	英文	12月	未定
MiG 29 Fulcrum米格29支點式戰機	飛行模擬	WIN95	英文	12月	未定
Delta Force三角洲部隊	戰術小組模擬	WIN95	英文	12月底	未定
Rogue Squadron俠盜中隊	動作射擊	WIN95	英文	12月	未定
Behind the Magic傳奇幕後	多媒體百科	WIN95	英文	11月	未定

E mail gamebox@tpts5.seed.net.tw

洪荒時代	策略	WIN95	中文	10月中旬	800元
神龍教	角色扮演	WIN95	中文	10月下旬	800元
教育實習	冒險	WIN95	中文	10月中旬	760元
魔域傳說	角色扮演	WIN95	中文	11月中旬	800元
芭芭拉1	冒險	WIN95	中文	12月下旬	未定
阿瑪蘭斯(暫定)	角色扮演	WIN95	中文	12月中旬	未定
官能95版	冒險	WIN95	中文	12月下旬	未定
龍招還娘2	角色扮演	WIN95	中文	12月下旬	未定

皇朝霸業	策略	WIN95	中文	9月16日	850元
武士魂	策略	WIN95	英文	10月2日	920元
經營大都市	益智	WIN95	中文	10月14日	680元
Harmonian Tales	策略	WIN95	英文	11月10日	920元
天地劫	打鬥	WIN95	中文	11月16日	未定
軍棋	益智	WIN95	中文	11月16日	未定
逐鹿中原	策略	WIN95	英文	12月3日	880元
LAZENCA	策略	WIN95	中文	12月30日	未定

http://www.ezsoft.com.tw

鐵甲英豪	策略RPG	WIN95	中文	10月	720元
極地之光	動作RPG	WIN95	中文	11月	780元
三國之星海風雲	策略RPG	WIN95	英文	12月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
[illegible]	冒險	WIN95	中文	11月上旬	未定
明[illegible]	養成	WIN95	中文	11月中旬	未定
[illegible]	角色扮演	WIN95	中文	12月上旬	未定
伊莉娜[illegible]	角色扮演	WIN95	中文	12月中旬	未定
地獄戰[illegible]	角色扮演	WIN95	中文	12月下旬	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
劫	策略RPG	WIN95	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
三國風雲之風雲變色WIN95版資料片	即時戰略	WIN95	中文	10月	540元
中華職棒VR98	運動	WIN95	中文	11月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
雷神之鎚2之趕盡殺絕	動作射擊	WIN95	英文	10月1日	未定
裝甲神兵	追逐模擬	WIN95	英文	10月15日	990元
原罪	動作射擊	WIN95	英文	10月25日	未定
Civilization-call to Power	策略	WIN95	英文	11月中旬	未定
波斯王子3D	動作冒險	WIN95	英文	88年元月	未定
極限戰爭	即時戰略	WIN95	英文	未定	未定

http://www.playerhouse.com.tw

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔法門VI中文版	角色扮演	WIN95	中文	8月26日	1080元
天空之城Stratosphere	即時戰略	WIN95	英文	10月底	790元
賭神2000	角色扮演	WIN95	中文	10月底	未定
太空邦妮Space Bunny	冒險	WIN95	英文	10月	未定
旭日東昇2	即時戰略	WIN95	英文	12月	未定
安魂曲－天使之怒Requium	冒險	WIN95	英文	12月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
Fin Fin海豚鳥軟體1-4場景	角色扮演	WIN95	英文	已上市	2600元
Fin Fin水上樂園	角色扮演	WIN95	英文	已上市	690元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魂之石	3D即時策略	WIN95/98	中文	未定	未定
發達之路	益智	WIN95/98	中文	未定	未定
非常人才	益智	WIN95/98	中文	未定	未定
終極群雄SE	運動	WIN95/98	英文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
宇宙裝甲兵	射擊	WIN95	中文	10月	750元
特種部隊	動作	WIN95	英文	10月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
東方傳記	動作	WIN95	中文	10月中旬	720元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔導聖戰　風色幻想	戰略RPG	WIN95	中文	12月上旬	780元



http://www.interwise.com.tw

噴射戰鬥機之完全燃燒	飛行模擬	DOS/WIN95	英文	9月下旬	1280元
黑暗之心	動作	WIN95	英文	9月底	1080元
VR棒球2000	運動	WIN95	英文	10月	未定
劍魂之血肉橫飛	動作	WIN95	英文	10月	650元
縱橫太空：危機四伏	動作	WIN95	英文	10月	650元
巫術總動員	角色扮演	DOS/WIN95	英文	10月	1380元
大海盜	冒險	WIN95	英文	10月	1280元
Brunswick職業保齡球大賽	運動	WIN95/98	英文	10月	1280元
美國釣魚名人賽	運動	WIN95	英文	10月	1280元
F22紅海戰役	飛行模擬	WIN95	英文	10月	未定
柏德之門	角色扮演	WIN95	英文	11月	未定
異塵餘生2	角色扮演	WIN95	英文	11月	未定
A.I.	即時策略	DOS	英文	12月	未定
Star Trek·Vulcan Fury	射擊	WIN95	英文	12月	未定

	類型	系統	版本	發售日期	售價
麻將夢幻國	益智	WIN95	中文	12月	580元

西風狂詩曲	角色扮演	WIN95	中文	已上市	880元
魔域爭霸	格鬥RPG	WIN95	中文	10月3日	620元
八龍神傳說	角色扮演	WIN95	中文	10月8日	680元

象棋兵法—[illegible]篇	棋弈	WIN95	中文	11月	390元
象棋兵法—反攻[illegible]篇	棋弈	WIN95	中文	11月	390元

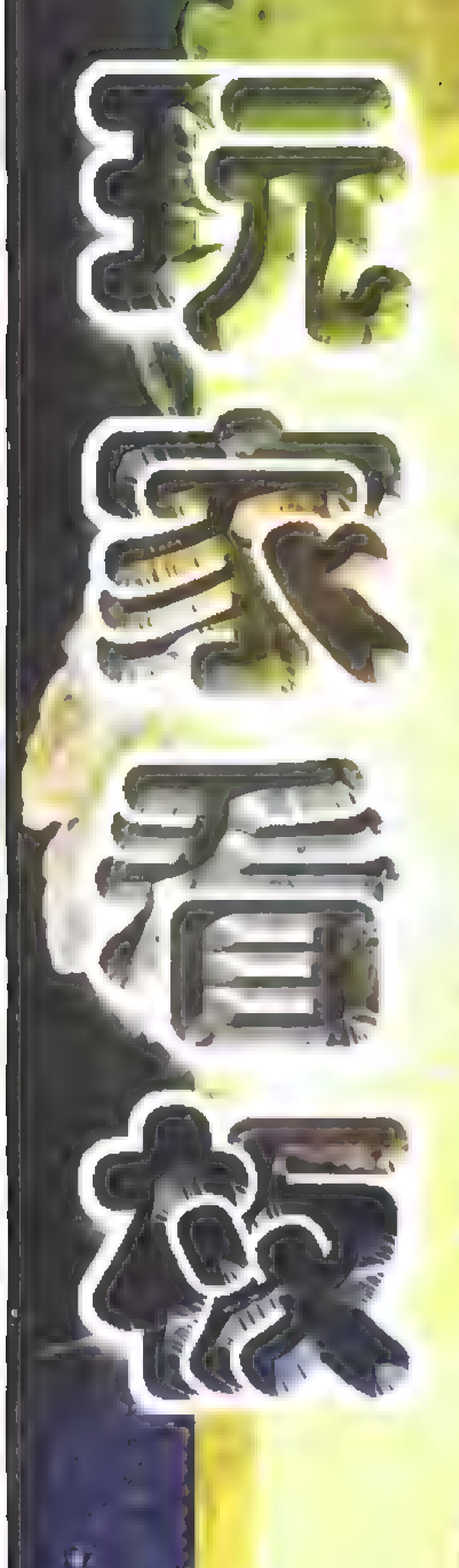
TEL：(02) 2747-6588 FAX：(02)2747-6312

	類型	系統	版本	發售日期	售價
網路新世紀	網路遊戲	WIN95/98	英文	10月	未定
空戰雄鷹	動作射擊	WIN95/98	英文	10月	未定
重回侏儸紀	3D冒險	WIN95/98	英文	10月	未定
武林[illegible]教	3D冒險	WIN95/98	英文	10月	未定
瘋狂大車拼五	賽車	WIN95/98	英文	11月	未定
九九年世足賽	運動	WIN95/98	英文	11月	未定
勁爆美國職籃九九	運動	WIN95/98	英文	11月	未定
洛杉磯未來戰警	射擊	WIN95/98	英文	11月	未定
上帝也瘋狂	即時策略	WIN95/98	英文	11月	未定
摩托雷神	賽車	WIN95/98	英文	11月	未定
瘋狂越野車二	賽車	WIN95/98	英文	11月	未定
次大戰空戰英雄	飛行模擬	WIN95/98	英文	12月	未定
模擬城市3000	策略模擬	WIN95/98	英文	12月	未定
大風雪	運動	WIN95/98	英文	12月	未定
紅色警戒線	賽車射擊	WIN95/98	英文	12月	未定

實戰台灣麻將	益智	WIN95/98	中文	11月	未定
暗棋大師	益智	WIN95/98	中文	10月7日	480元
鐵中風暴	即時戰略	WIN95/98	中文	10月7日	780元

http://www.apexsoft.com.tw

國際將風雲	益智	WIN95	中文	9月27日	680元
哈囉！莫札特	教育	WIN95	中文	10月19日	720元
藍調情人	策略	WIN95	中文	12月23日	680元



關於投稿的注意事項

本刊目前開放下列專欄，提供給讀者投稿。投稿時請在信封上註明投稿專欄名稱，註明真實姓名、筆名、電話及住址，並請自留底稿，本社恕不退稿，以免自身權益受損。對於讀者投稿之稿件，編輯部擁有增刪修改之權利，以保持稿件刊登品質

■祕技偵蒐營：

歡迎提供各類遊戲密技，投稿時請確定秘技使用之正確性，請勿抄襲、一稿兩投或寄來無法使用或資料不正確之遊戲秘技。經刊載後本刊除贈與下期雜誌一本及稿酬。

■遊戲私房話：

玩家專用的疏解園地，對於遊戲有任何心得或不滿，歡迎來稿，投稿時字數請限制在300-500字，並對投稿遊戲給予評分。經刊載後本刊除贈與下期雜誌一本及稿酬。

■Q來A去：

讀者若有電腦軟硬體、雜誌內容方面的問題，可來信或用E-mail詢問，編輯部將竭盡所能給予答覆。

來自雜誌訂戶組的聲明

如果您有①郵購雜誌

⑵雜誌訂戶的補書、更改地址、查詢等疑問

請撥電話（07）815-0988轉分機263

將可得到最直接、迅速、完整的服務。

～與編輯部聯絡の方法:



當相傳古中原世界將要消失，呈現新的時代來臨之際，天皇學武……壇祭拜上天時，即可感覺到天地之氣息不同，這時……將來會發生很大的災難……





「極地之光」是以古代神話中的殷商時代、稱雄、擅封時代，為背景的遊戲，以……



怪物種類繁多

……及吳尚兩人來統治人間的上帝啓武為主角，重新編出的封神故事；遊戲在製作之時，為了讓玩家體會到傳統且神秘的古代神話情景，還特別參考了很多有關封神時代的書及正確的考證。

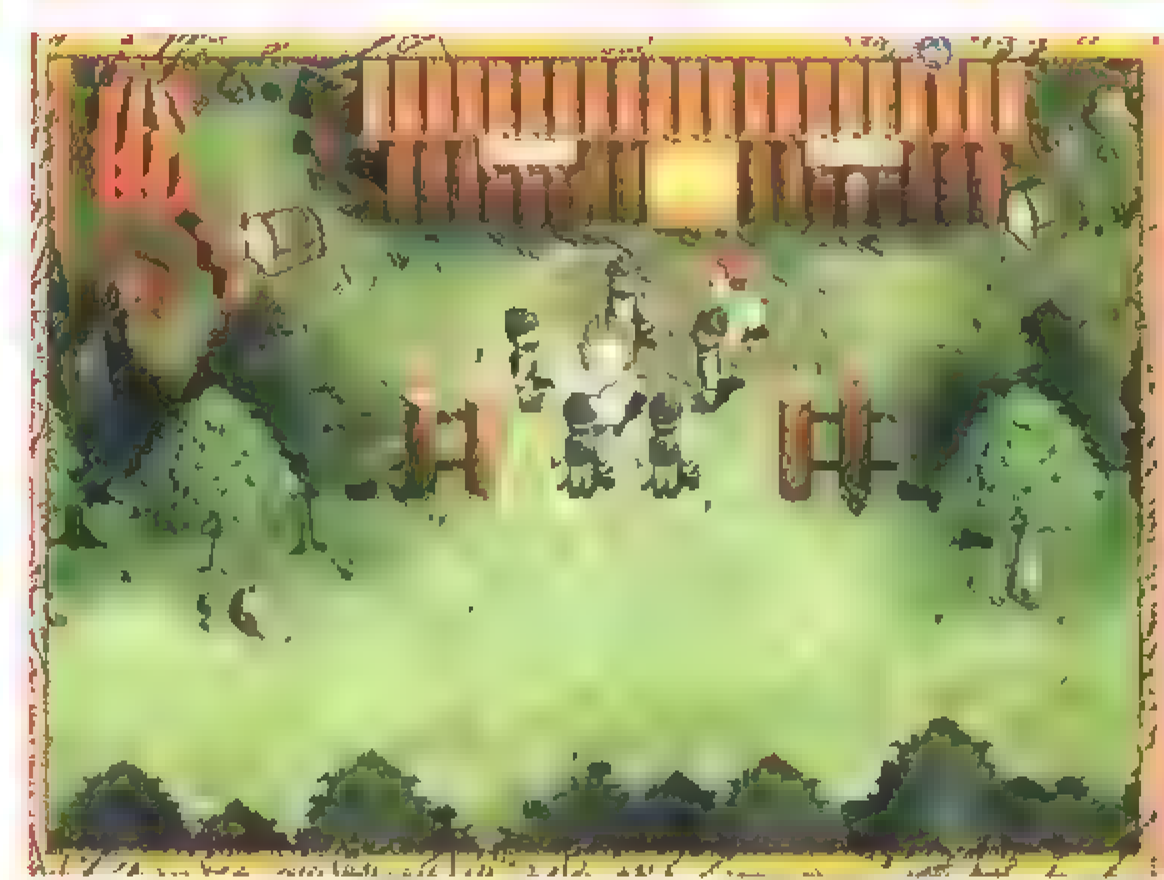
可選擇多樣的人物來進行遊戲

遊戲開始時，玩家可以從多個人物角色中自選喜歡的主角，而每個人物都有屬於自己的結局，在完成遊戲及觀看完所有人物的結局後，還可以選擇平常不能選擇的主角（隱藏人物）來進行遊戲，且須特別提的是，用隱藏人物來進行遊戲時，故事還會有不一樣的變化哦…。



生理律動功能可讓能力值隨機變化！





劍龍傳

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
戰略角色扮演	MAKKOYA	梵太師	WIN95	11月

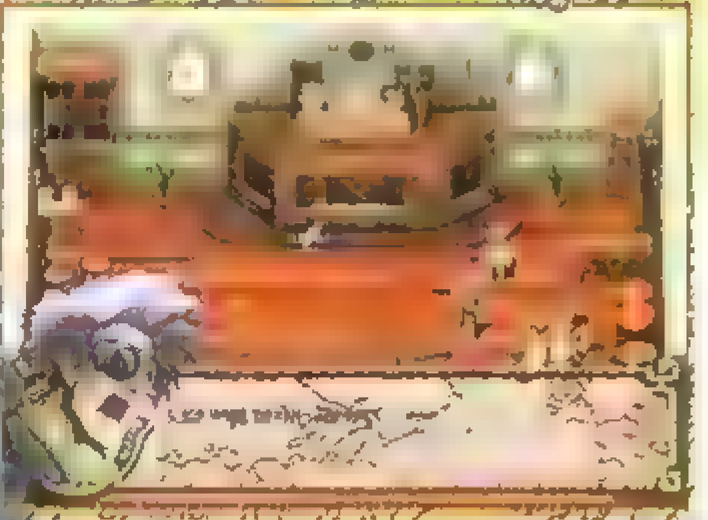
硬體需求　操作：K/M

神秘世界的超時空冒險旅程

神秘世界的超時空冒險旅程

「劍龍傳」是一款相當典型、帶有戰略成分的角色扮演遊戲，這個遊戲以「哈摩尼亞」大陸自古流傳下來的詩歌為主軸。在很久很久以前，創造了「哈摩尼亞」大陸的神，將神職讓給了神的候選人～巴萊爾，在巴萊爾擁有了神的力量後，卻開始干涉世界上的生命體，違背神原來賦予他的旨意，原先輔助神掌管大地萬物的精靈們，看到了這樣的景況，於是就集結眾精靈之力討伐他，這場精靈戰爭結束後，精靈們將巴萊爾的力量及身體封在「契約之石」中，就這樣，「哈摩尼亞」恢復了和平，回復到那由精靈與人類和平共存的世界，就這樣過了700年……。







一股邪惡的氣息從300年前的異空間慢慢地將魔爪伸向了「哈摩尼亞」大陸，天空出現了奇異的徵兆，不屬於這世上的怪物從時空的裂縫中來到了這和平的土地。水之精靈貝莉兒，為了要填補這時空裂縫，同時也為了禁絕邪惡的怪物再次來到這世界上，貝莉兒不惜犧牲自己，央求大地精靈路恩為她施行禁斷的強大咒法～「石化」咒術，大地精靈路恩藉由「契約之石」的神力成功地施用了石化咒術，將貝莉兒變成了一座石像，但契約之石卻因此而裂成了7塊，散落在「哈摩尼亞」各地。因為水精靈的犧牲，兩個空間中連結的亂象似乎稍稍地靜止了下來。300年後，火之精靈帕力士～也就是貝莉兒的父親，因為思念愛女，不忍心讓她永遠變成石像，遂實行召喚之術，將勇者凱爾召喚來這神秘的世界～「哈摩尼亞大陸」。

鮮活人物個性栩栩如生

遊戲中的主角凱爾，將帶領玩家進入哈摩尼亞大陸的謎團之中，在遊戲剛開始時，凱爾醒在一個不知名之處，經過搜尋之後，凱爾開始慢慢地聚集了伙伴，也逐漸逼近自己為何來到這世界的謎底。在這個遊戲中，人物性格上很有趣的一點就是，在「創龍傳」中的主角，將他們凝聚在一起的力量，基本上都不是為了哈摩尼亞大陸的和平。像主角凱爾，只是因為想找回家的路，而不得不去進行冒險旅程；古怪的科學家艾迪，則是因為老找不到一個隱密之處可以好好研究發明，而聽說在「契約之石」附近好像有座聚集了能人異士的隱密村落，索性就參加了這隻隊伍，去找可以好好做研究的地方；生動的人物個性，讓隊伍間妙趣橫生，所以遊戲進行故事對白時，增加了更多趣味。



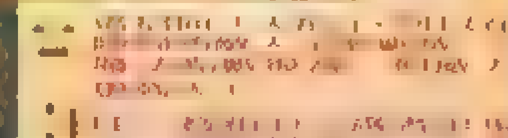
遊戲進行時，背景相當精美，不但每棟建築物、森林、石塊刻劃的相當細膩，而且每個城鎮也有不同的風格，並以好聽的背景音樂適度展現該城鎮的整個氣氛，當然寶箱是絕對少不了的！在大地圖的表現上，「創龍傳」採用的是圓球體形大陸結構，當玩家站在球形的最頂點，跟隨著人物的移動，球體大陸圖也會隨之移動，所以不論何時你都站在平面上，並能在大陸地圖上看到雲朵。



這個遊戲的戰鬥系統非常的簡單，而且，只要操作過幾回就可以隨心上手了。在戰鬥進行時，所有的人物旁會出現柱狀的體力圖，同時還可用鍵盤或滑鼠來察看對方及己方的一切基本資料，這對戰力的適當發揮是有很大幫助的。遊戲裡，每個我方人物都可隨玩家的喜好任意搭配行動。攻擊範圍是以戰格方式來表現，每個成員能走動及可攻擊區域都不相同，若火精靈推西跟詩人俄斯配備了石弓，就能進行遠距離的攻擊；科學家艾迪的攻擊則是多面化，如果他使用「刺」，那可以一次突破2個區域，用「揮」，一次可以達3個區域。不過要小心的是，不論是攻擊或魔法，都千萬別打到你的戰友！不然他們一樣會照失血不誤的。

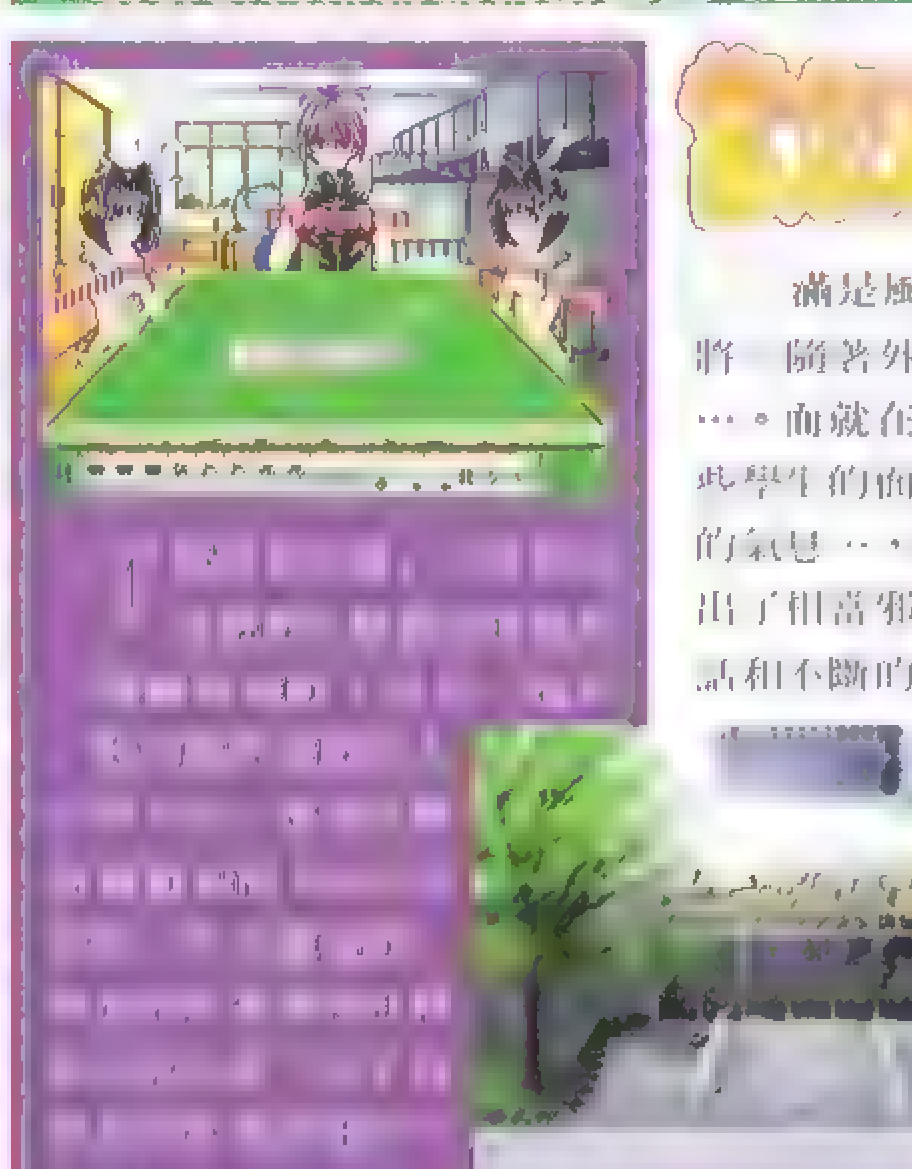
怪物的AI也相當不錯，牠們會追著玩家行走，要閃避牠們並不容易，因為牠們甚至會進行包圍！這時玩家只能選擇要避開牠們的視野，或者是快速移動鍵盤滑鼠逃過牠們的包抄了。

遊戲隊伍中的成員，每個人擅長的魔法多不相同。凱爾是屬於風系魔法（風箭）、推西是屬於甲胄及火系魔法，怪博士艾迪則是以光魔法（打雷、閃電），和一般RPG遊戲一樣，施魔法會消耗MP值，若要使出越強大的魔法自然需要更高的MP數值了。遊戲中裝備很多，不過仍有一些限制，如每人限配備6種武器、帽子、盾牌、盔甲、鞋子以及其他配件。有些裝備還限性別使用，玩家或可選擇自動裝備的功能，讓電腦來選擇最恰當的裝備。在遊戲進行中，擊潰怪物除可能收到道具外，也有機會收到一些裝備，好好收集的話，不但好的可留下來用，還能拿去賣錢呢！









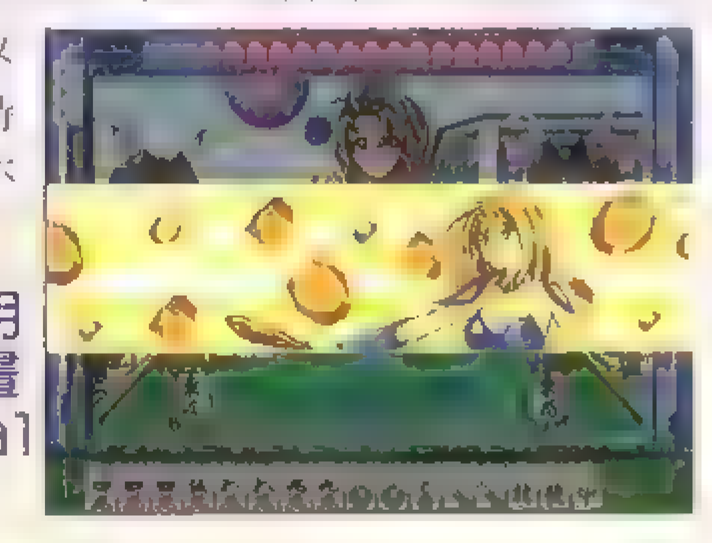
滿是風雨的夜晚，四個高中學生圍坐在四方形桌前靜靜地打著麻將，隨著外頭交加的風雨，他們彼此間都感到了相當不可思議的氣氛⋯。而就在這令人屏息的一刻，一個身影突然隨著黑夜的驟雷出現在這些學生的面前！那是一個豔麗的女子，她那細長的雙眼透露出相當神祕的氣息⋯，而就在這四名學生的表情由驚訝轉變為恐懼的同時，女子露出了相當邪惡的笑容，「找到了，擁有魔法牌的少年啊⋯。」隨著這句話和不斷的雷聲，一連串的故事和無數的謎團開始揭開序幕⋯

玩家在這個遊戲中所扮演的角色，就是尋找行蹤不明哥哥下落的弟弟，而劇情的主軸在於擁有魔力的「魔法牌」，隨著主角一步步踏向陰謀的核心，一波波的敵人將接踵而來，而您為了保命，便要使用所謂的「魔法牌」來戰鬥了⋯

◀「麻將夢幻國」特色之一～有十三張麻將及十六張麻將

遊戲的敵人全是美少女喔！

在一般的麻將遊戲中，與您對戰的往往都是些一成不變的對手，而「麻將夢幻國」這套遊戲雖然採用了類似RPG的方式來製作，但它與您對決的魔物可不是一般RPG中的噁心怪物喔！因為在這個遊戲裡登場的敵人幾乎清一色都是由可愛嬌豔的美少女所組成，到時，您可千萬不要心軟才是！

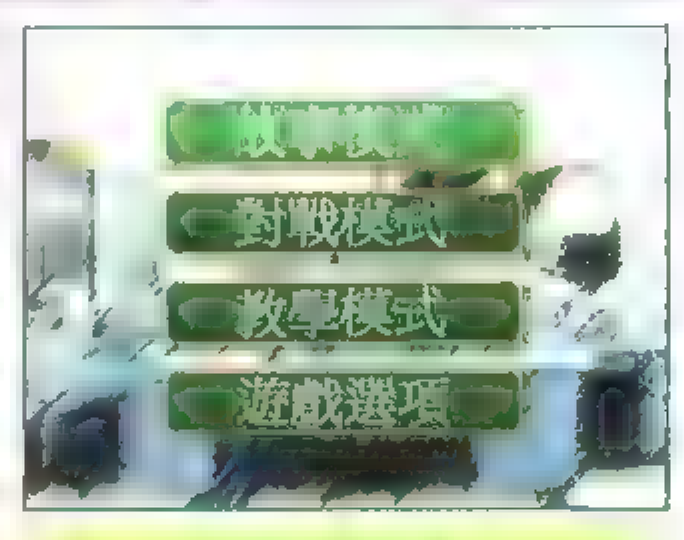


▶屬性分明的2D魔法畫面、Special的遊戲性

親切的入門修煉～

麻將教學模式

為了體恤一般不會玩麻將或是剛剛才學會麻將的初學玩家，這個遊戲還附有親切且詳盡的「麻將教學模式」，有了這樣的設計，就算您不會玩麻將，也能在短短幾天之內變成麻將高手喔！而且，這個遊戲的操作部份也設計得相當人性化，絕不會給您有難以進入或是莫名的陌生感！



▲有多種遊戲模式可供玩家選擇

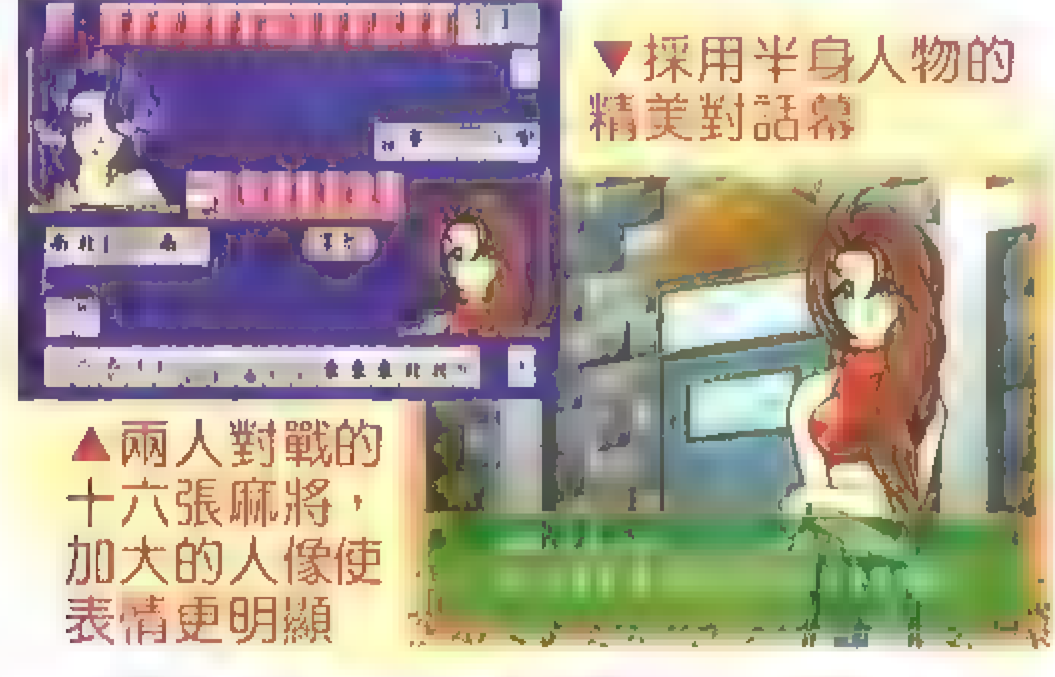
13張麻將與16張麻將切換功能！

除了簡易的操作以及初學者的福音～『麻將教學模式』外，『麻將夢幻國』這個遊戲最大的特點就是不論您選擇的是故事模式或兩人對戰模式，一律都擁有『13張麻將』與『16張麻將』的切換功能！

為了顧慮到一般只玩日本13張麻將的玩家，（麻將中、日不同，臺灣打的大部份是16張麻將，而日本則是13張麻將）所以在這套遊戲中，您可以事先設定要用『13張麻將』還是『16張麻將』來進行遊戲！如此親切的設計，一套遊戲可以有兩套遊戲的享受，喜歡麻將的朋友們可千萬不能錯過哈。

十六張麻將遊戲幕，不同的人物都各有其屬性的打牌動作

全新的麻將戰鬥場面～故事模式



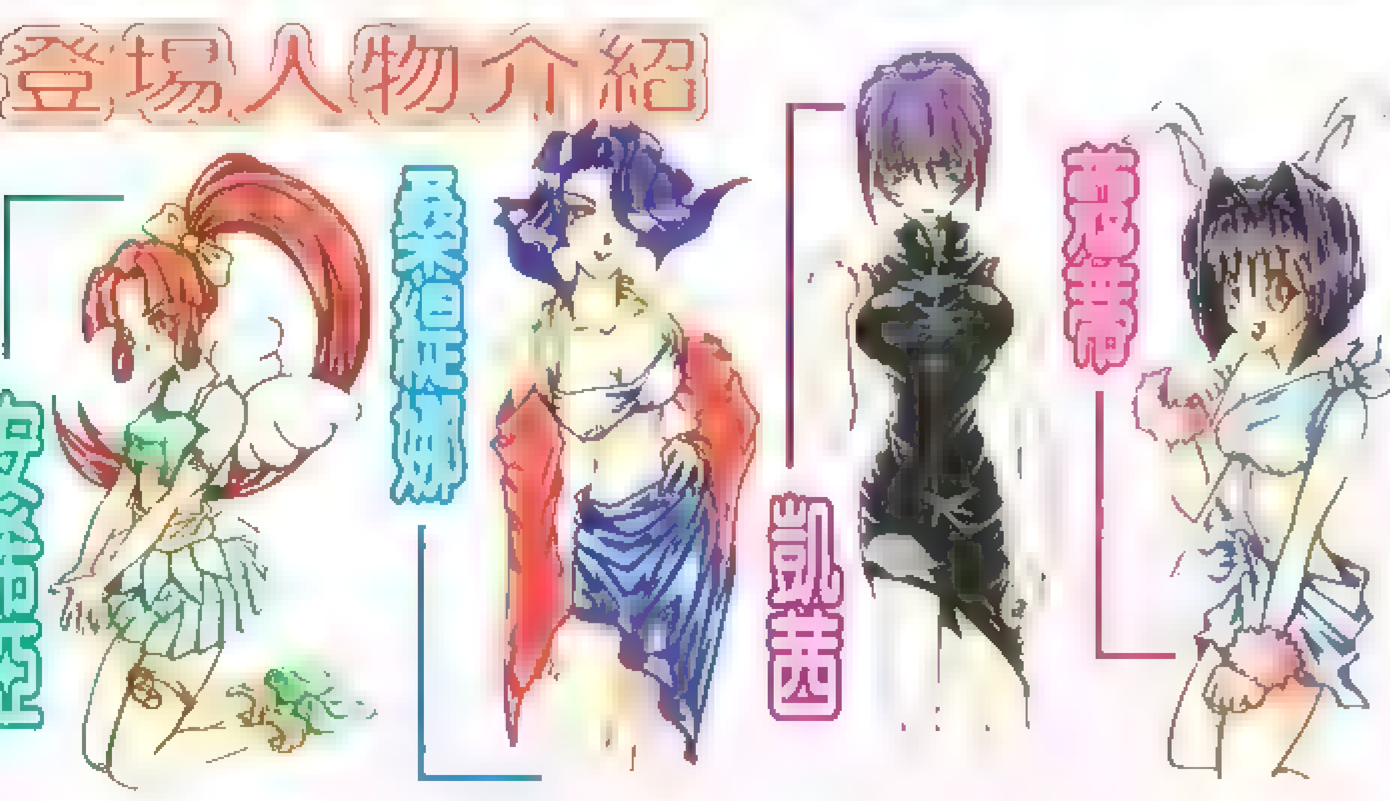
▼採用半身人物的精美對話幕

▲兩人對戰的十六張麻將，加大的人像使表情更明顯

『麻將夢幻國』的戰鬥場面，也就是牌局畫面，基本上是一個全新的設計～以四人麻將架構的戰鬥場面，而戰鬥就是巧妙的運用魔法來擊敗敵人，當然了，如果您玩麻將的功力驚人，那想必您大獲全勝的日子早已不遠，但如果您的牌技不好呢？當然也沒關係，這時『魔法』就產生效果了！您將可以使出數個魔法來改變牌局喔，例如有將敵人牌型吹亂的風系魔法等等…，豐富有趣且隨著故事劇情高潮迭起的戰鬥，結合了些許RPG樂趣的麻將遊戲，也許可以體驗到前所未有的歡樂喔。

除了一般的『故事模式』（也就是四人麻將）外，您也可以選擇遊戲裡面的『對戰模式』，享受與電腦一對一無負擔的單挑（也就是二人麻將）。而在『對戰模式』中，玩家還能隨心所欲的選擇所有在『故事模式』中登場的角色（連眾多可愛的夢幻美少女也包含在內）來對戰喔！各個都是表情生動、活潑又美麗，而且，在『對戰模式』裡，當你贏了對手後，還會有相當不錯的獎勵畫面等著您呢！

登場人物介紹







東方傳記

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
動作	安峻科技	安峻科技	WIN95	10月中旬

硬體需求 ●機種：P-133以上 ●記憶體：16MB ●操作：K/M ●模式：SV ●音效：WIN95相容卡（支援3Dfx卡）

操作簡單容易好上手

「東方傳記」是一款全3D的即時動作遊戲，即時3D的場景，擁有最擬真的燈光及真實的光影效果；另外畫面中的人物角色，可以以360度的方向翻轉，可以做任意角度的動作，所以更加的活潑生動。遊戲的操作介面設計的很簡單，整個場景豐富多變化，光影效果也十分逼真逼真。因爲以往的3D動作遊戲都設計了太難的動作技巧，大部份的玩家往往不能適應，大大地削弱了遊戲性，所以製作小組希望「東方傳記」的整個遊戲，不要像現今一般的冒險解謎遊戲一樣困難，最好能有操作簡單容易又有好玩的感覺。



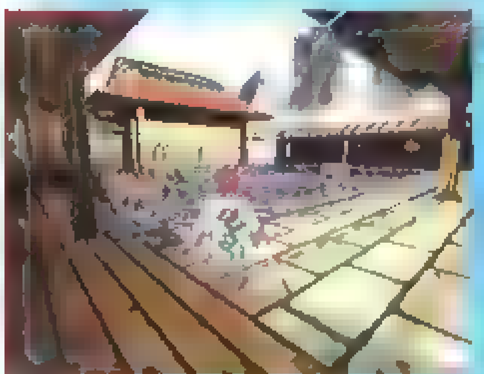
中國風味的花園水池



好酷的龍宮場景

維妙維肖的壁飾

帶您進入前所未有的遊戲世界



遊戲非常講究在引擎上的製作，而久較有技在經過之前的多次嘗試後，終於在「東方傳記」的3D引擎上，有了極大的突破！首先，在以前的遊戲中，人物抬頭低頭是沒有透視效果的，而現在有了；至於以建築物來說，以前沒有高低的效果，也不能有人走過，有點假3D的感覺，但現在有了高低[illegible]，效果[illegible]而更好[illegible]；另外，對於光源的處理也改進了[illegible]，以同區域的光源表現，不是明就是暗，沒有漸層也沒有影子出現，目前是採用光跡追蹤的技術，已經跟真實的打光效果一樣了；而且比起以前只有黑白的分別，現在卻有各種全彩的光源；當然也增加了微分子系統，也就是說當主角運用法術時，會有煙霧、光點等效果。這許多的表現，都是以前的技術所沒有

精彩豐富的遊戲內容

來到龍宮為何不見海龍王？

在遊戲中有七個主要場景：水底龍宮、火焰山、天宮、陰風洞、地藏穴、盤絲洞、牛魔窟。在每一個場景中，會有事件發生，而且也都會有各關的魔王出現。這七個場景也就等於七個關卡，玩家可以自由進出；但想要馬上找牛魔王算帳，可不是那麼簡單的，玩家必須從這七個場景找出五個龍珠才行！另外在遊戲過程中，也會有一些故事劇情蘊釀，每一個小故事也都各有關聯性，而且絕對會令玩家意想不到。東方傳記在人物角色上多達30種，每一個角色都擁有自己的造型與個性。主要的角色有：龍王、羅剎女、紅孩兒、天兵、天將、白骨精、青蛇精、盤絲大仙（蜘蛛精），以及最後玩家要面對的牛魔王。

主角孫悟空在遊戲中，除了徒手攻擊之外，還可以拿金箍棒對抗敵人。另外在遊戲中也有九種法術效果，像是定身術，是用文字型的魔法定住敵人…等等，還有其它有趣的法術，玩家到時可得試試喔！

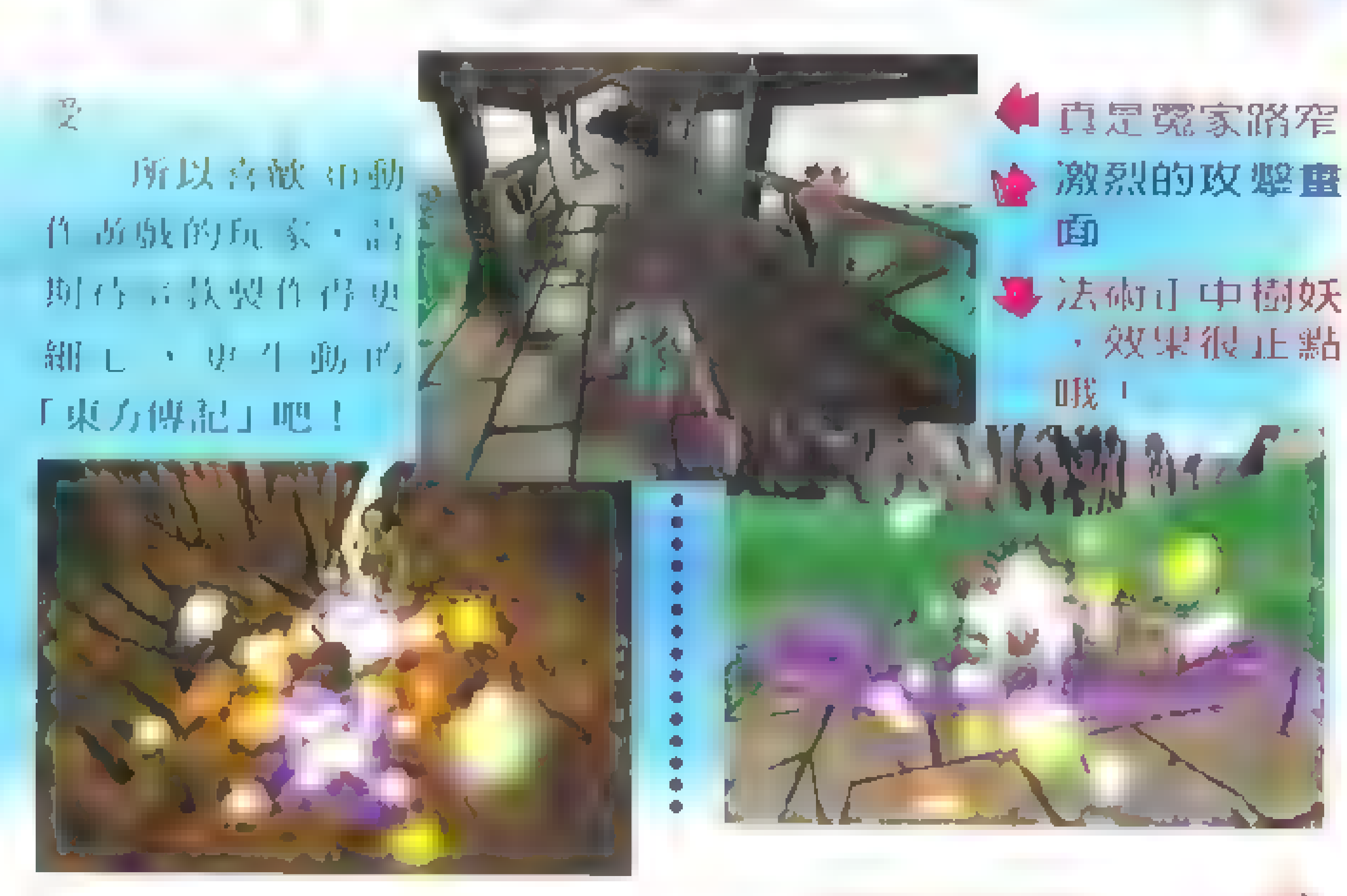
牛魔王

小魔女

石頭怪

的，所以「東方傳記」的畫面，自然也更加逼真了。這個引擎除了光影的效果以外，還有許多特效的部份，最主要的是有3D立體音源。譬如說在遊戲進行的時候，如果旁邊有走路的聲音出現，玩家可以感覺到會有左右、遠近之分；當飛彈射過去時，也會有咻一聲由遠到近，又到底的效果；當在遊戲中，身處在較空曠的地方時，也會有空曠的感覺，完全模擬在真實世界的感覺。

所以喜歡動作遊戲的玩家，請期待這款製作得更細心、更生動的「東方傳記」吧！



真是冤家路窄

激烈的攻擊畫面

法術打中樹妖，效果很正點哦！

上海大富翁1940

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

大富翁遊戲市面上[illegible]，[illegible]作者願意花時間來製作大富翁的遊戲呢？原因很簡單，因為大富翁遊戲老少咸宜，[illegible]簡單，但是大家就是愛那種地[illegible]，[illegible]命運的[illegible]，可能馬上就會一貧如洗，但機會一來又能翻身成為億萬富翁也說不定。今天要[illegible]紹的這款大富翁遊戲，比較不同的是屬於[illegible]大富翁，以三、四十年代正要蓬勃發展的上海為時代背景，藉著[illegible]著自己的機智與[illegible]，在波濤洶湧的人[illegible]上[illegible]。



命運的力量

大富翁[illegible]命運[illegible]，不管抽到什麼樣的命運都得任由擺佈，反抗不得！這款遊戲中設計了許多相當有趣的事件，讓你一忽兒變成偷人錢包的小偷，一忽兒又變成強搶他人公司的強盜犯，享受一夜致富的快感。有時明明窮得要死，卻得要師裝闊，消費變倍；土地被政府沒收；被肥胖得令人作嘔的貴婦人包養，獲得些微的報酬；當街成為縱火狂，看到別人家的花園洋房燒掉時的模樣，可就得祈求上蒼，別走到自己的[illegible]前，那可就哭不得囉！



我要成為大富翁！

遊戲的玩法分為兩種不同的模式，一種是單人模式，有劇情發展的「發家之路」，一種是多人模式，打敗所有對手成為百萬富翁的「自由經營」。在發家之路中，場景是40年代的上海，玩家只能從固定的三名人物中擇一來進行，並採過關式，也就是說只要能達到每個關卡的特定目標就能過關，往下一關邁進。由於每個人物的目標都不相同，因此共有三十個不同的關卡可讓你大顯身手，而且透過劇情式的方式，更能讓你融入所扮演的角色當中，體驗商場上無情的競爭。至於多人模式可選擇的角色就有八個之多，場景也分上海、天津、南京和北平四個，玩家可與朋友一起較量，或是和電腦比拼，勝利的唯一方法，就是擊敗所有對手，成為最有錢的百萬富翁！



看到中意的土地就要買下來喔！

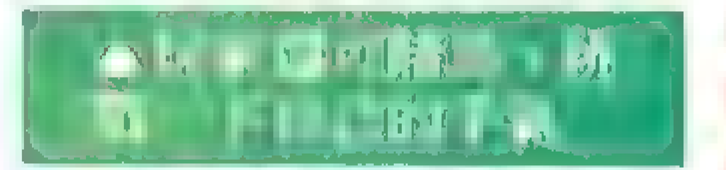
神啊！我可不可以不要成為信徒？！

此遊戲除了可以買空地，然後依照土地的大小來建造民房、旅館、別墅並升級外，還加入了各種不同的元素，例如若獲得政府許可拿到建築執照，便可以蓋黑幫、算命舖、當鋪等，強行收取別人的土地或是金錢；另外還有十幾種不同的企業讓玩家收購，每種企業分屬餐飲娛樂業、交通業和公共事業，如果玩家能夠收購同行的企業，造成企業壟斷，還可使企業的價值不斷的提昇。這些產業都可累積財富，不過如果運氣不好，身上現鈔不足，又沒稅金可收，玩家可考慮將名下的產業抵押給政府，等到有錢時再贖回來；或是直接交給政府拍賣，如果產業行情看俏，可賣到不錯的價錢；再不然還可進行私下交易，用地產、企業或現金交易買賣。

當然除了這些可買賣交易的土地與建築外，還有許多種不同的公共設施，會對玩家造成不同的影響效果，例如到公園就必須進入遊玩一天，而且在這天中產業全部免費；通過教堂就必須捐款，進入時則成為教會信徒，逢人還得大發善心的施捨金錢（真是欲哭無淚啊）；在賽馬場內可試試自己的賭運；走到警署就等著被扣押，除非交足保證金等等。這些公共設施讓遊戲更富變化，也更加的有趣。



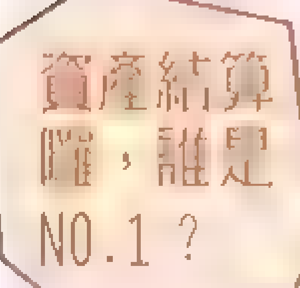


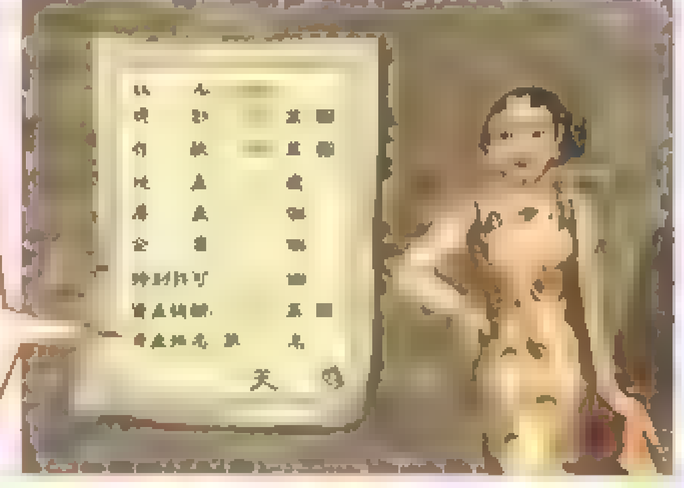


繁華的夜上海，我來囉！

大多數的大富翁遊戲都是以比較Q版的造型來製作，但是這款遊戲是以1940年代為背景，因此整個遊戲的風格以復古寫實為主，在整個大富翁的市場上相當的另類，配上四〇年代風味的獨特配樂，讓玩家恍若置身於民初的上海繁華街景中。此外，遊戲中的人物具有各自的性格，不論在的形象、語言、動作等方面都搭配得非常得體，特別是電腦控制的人物，在經營過程中會根據其性格，使用不同的策略，更有商場上狡猾的競爭氣味呢！





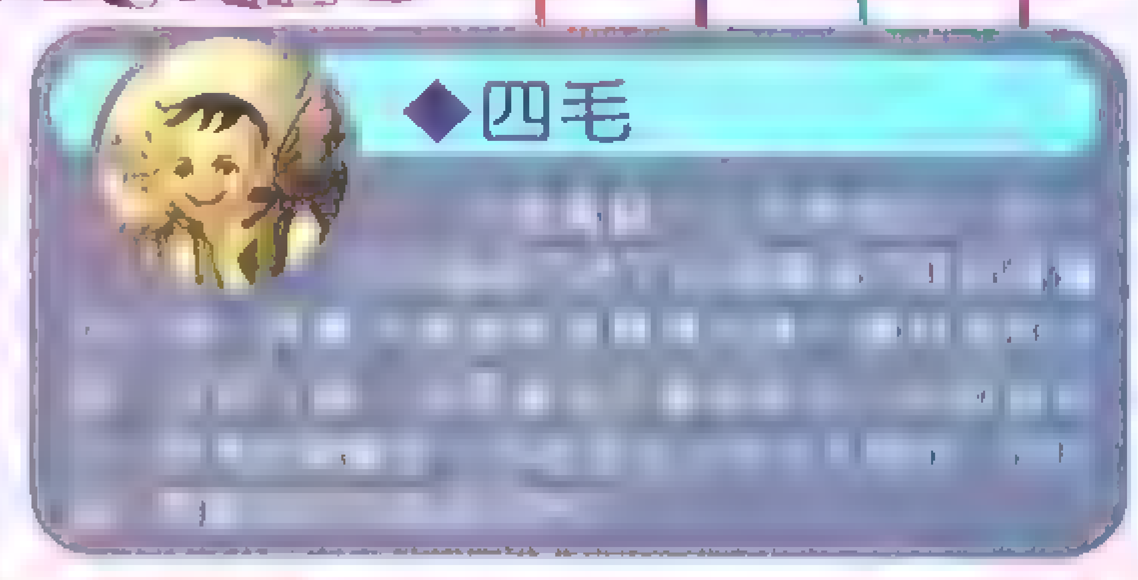


資產結算囉，誰是NO.1？



經過別人的土地可是得付過路費的哦！

角色介紹



◆四毛









遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
益智	GAMEONE	未定	WIN95	12月

●操作：K/M/J

玩家們可曾想過可以使用小叮噹、大雄、宜靜、技安、阿福、叮噹等人物來進行遊戲嗎？『小叮噹大富翁』可以爲您實現這個夢想！雖然曾經有不少以小叮噹爲題材的遊戲出現，但基本上全部都是電視遊樂器的產品，電腦玩家似乎不及遊樂器玩家幸福。幸好『小叮噹大富翁』的出現，大家終於有機會享受小叮噹遊戲的樂趣了！製作公司幾經辛苦取得製作執照後，決定動用所有資源全力開發，並且定下目標，要製作出一套最好的小叮噹＋大富翁遊戲！現在就爲大家介紹一下吧！



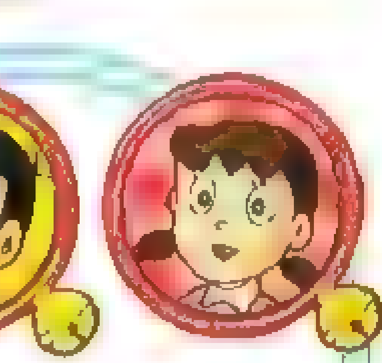
冒險要開始囉！



熟悉的漫畫人物躍上電腦螢幕

既然稱得上『小叮噹大富翁』，當然少不了各種大家熟悉的叮噹人物。上角小叮噹、大雄、宜靜、技安、阿福、叮噹全數登場，而且各具特色，例如最愛吃銅鑼燒的小叮噹，在遊戲進行時會不時吃掉自己的銅鑼燒（順便一提，『小叮噹大富翁』是以銅鑼燒代替金錢，所以銅鑼燒在遊戲裏是很重要的喲！），幸好小叮噹擁有百寶袋，因此在遊戲一開始時他便有超過一半的道具使用；又例如一事無成的大雄，雖然沒有甚麼長處，但卻是個超級神鎗手，因此當他使用射擊類道具時便有百分之百的命中率，但是他卻不可向宜靜施放任何攻擊性道具！總之各個人物的性格都會按照原著的特色完全表現，而且據製作公司表示，遊戲內還會有令人家驚喜的隱藏人物呢！到底是誰？在此只好先暫時保密，留待各位自己發掘囉！

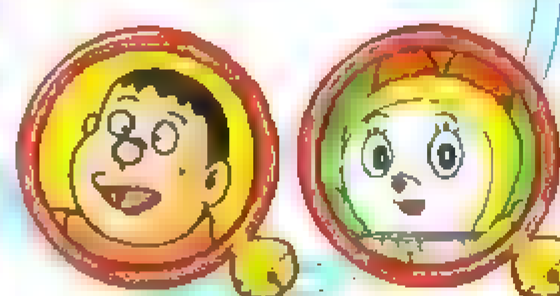












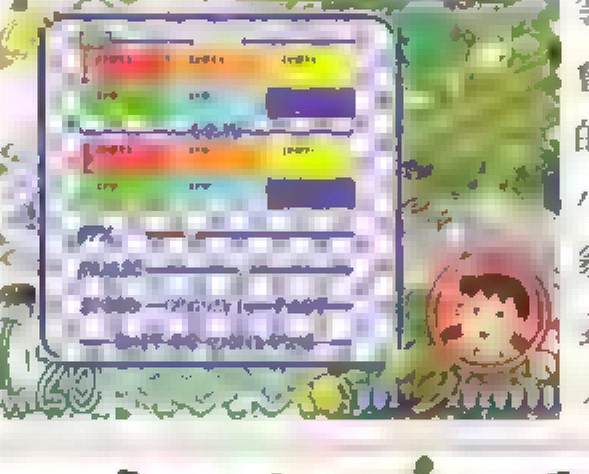
↑來到冰天雪地的地方了！

←遊戲中以銅鑼燒代替金錢

➡大家所熟悉的叮噹、大雄、宜靜等漫畫人物將躍上電腦螢幕

超過40種有趣道具可供使用

大富翁遊戲最吸引人的地方，莫過於使用各種新奇的道具去增強自已的優勢。說到道具相信很難找到比小叮噹更多、更千奇百怪的了！據資料顯示，從小叮噹的百寶袋中掏出來的道具超過1200種，數量可謂十分驚人！相信大家都想像大雄般有一個來自未來的機械人朋友，帶著各式各樣功效神奇的法寶來幫助自己吧！（雖然全部道具均是次貨！）



但在『小叮噹大富翁』中便能為你實現這個夢想。據製作公司表示，他們參考了小叮噹的各種道具後精選了其中四十二款，當中包括大家熟悉的竹蜻蜓、隨意門、縮小電筒等等，全部都會按照原著的功能在『小叮噹大富翁』中忠實表現，保證人家…。



瞧！靠著道具「一分為二刀」變成兩個大雄了！！



遊戲中共有超過40種的有趣道具可供使用

緊張刺激小遊戲



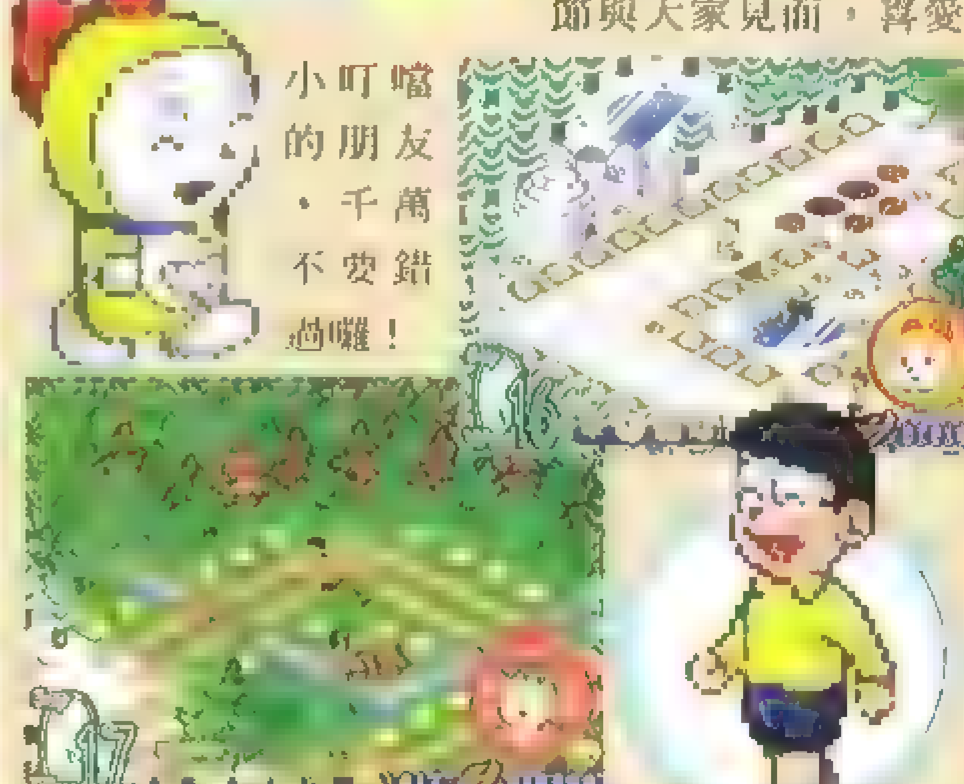
為了進一步增強『小叮噹大富翁』的娛樂性，製作公司特別在正常大富翁模式外加入八個有趣刺激的小遊戲，務求為大家帶來最大的樂趣。這八個小遊戲都以容易操作為目標，但卻發揮了多人同玩的樂趣。基本上單是這些小遊戲便可以獨立出來成為另一套遊戲，如今一套遊戲兩種娛樂，大家又怎能錯過呢！

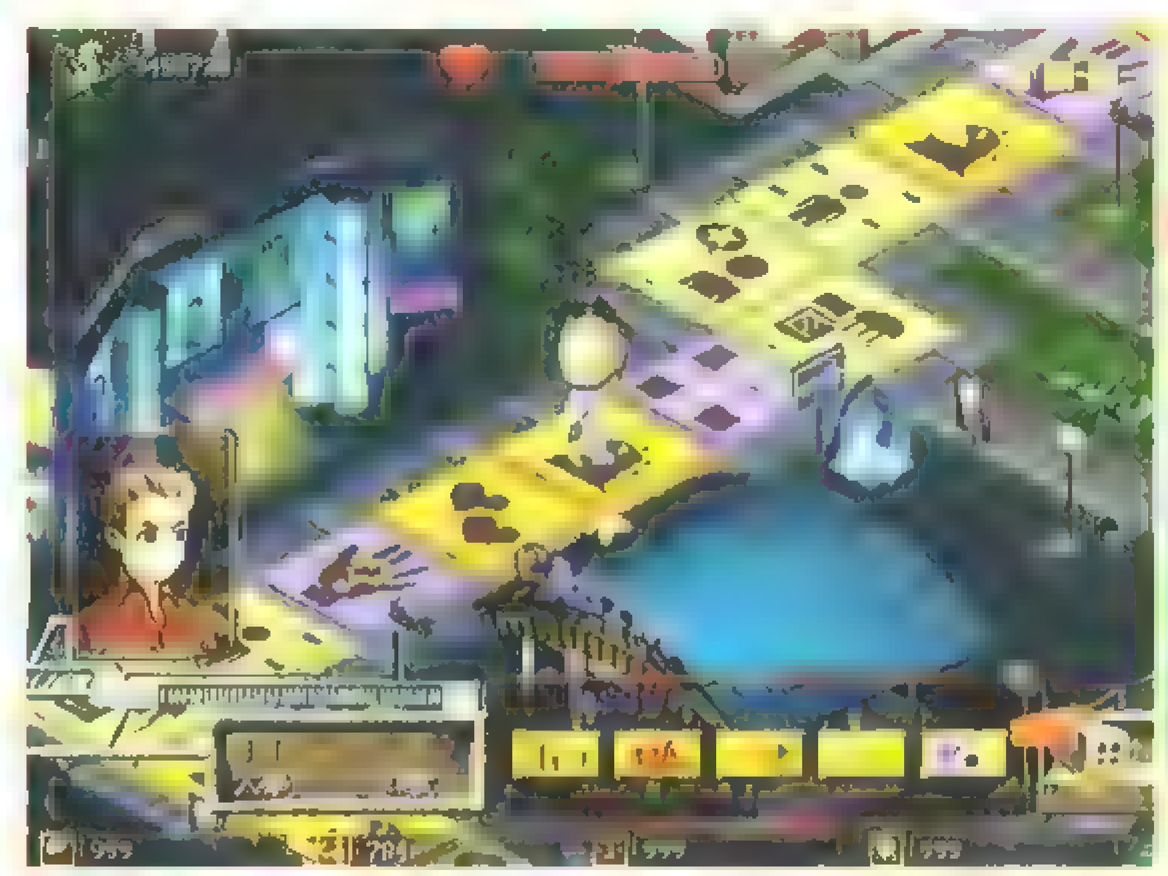


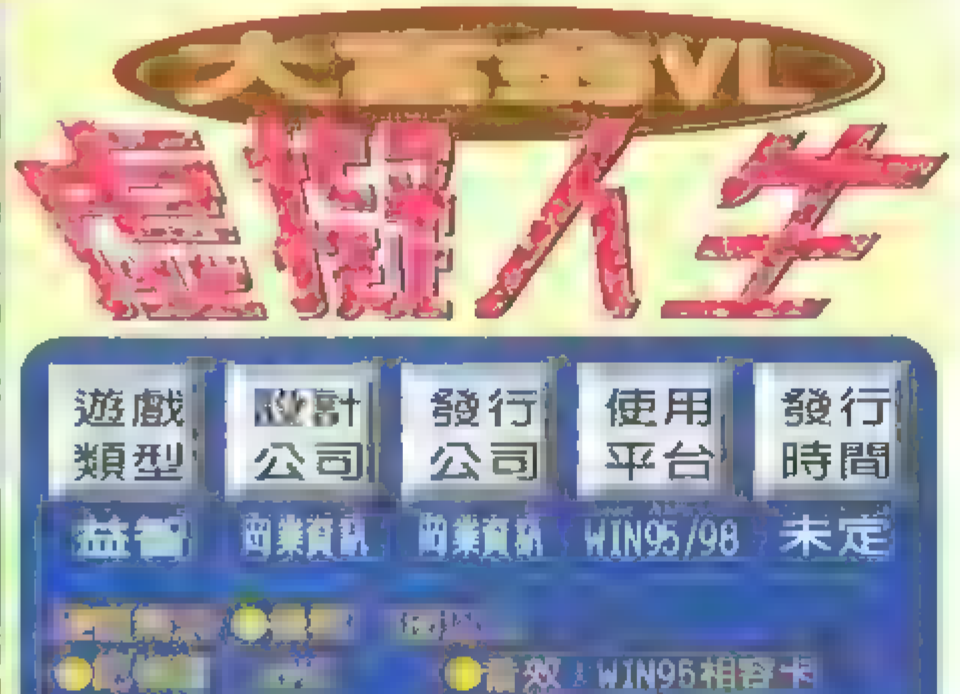


小叮噹原版主題曲

為了使玩家更加投入小叮噹的遊戲世界，製作公司也把小叮噹主題曲的使用權一併買下來，讓大家可以盡情享受遊戲的樂趣。『小叮噹大富翁』將會在今年耶誕節與大家見面，喜愛小叮噹的朋友，千萬不要錯過囉！







大富翁VL 虛擬人生

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
益智	商業資訊	商業資訊	WIN95/98	未定

●音效：WIN95相容卡
●操作：K/M

http://www.oknet.com.tw

你是否希望人生更加豐富多采、所有的夢想都能成真？告訴你一個神奇的地方，在這裡，幼時的幻想、年少的憧憬、青春的期盼、壯年的豪情都能實現！這就是今天所要介紹的『大富翁VL～虛擬人生』！爲什麼會取名爲『大富翁VL～虛擬人生』呢？據商業資訊表示：大富翁是指整個遊戲的玩法，而虛擬人生則是這個遊戲的內涵，希望玩家一看就知道這是個怎樣的遊戲。

這款遊戲採用類似大富翁的形式，人物在地圖上行走，由骰子決定前進的步數，同時加入RPG遊戲的成份，且地圖上的格子都以ICON具體表現意義，比如怪獸格、道具店、房地產、戀愛格、轉職格或者其他事件…等；身爲玩家的你，隨著主角的成長歷程，也會遇到其他的遊戲角色，這些角色可能會成爲你的朋友，也可能成爲敵人，而如果是異性角色的話，長大後還有可能成爲戀人喔！遊戲內包含著EQ測試，主角對每件事的選擇，都會影響最終的結局，當你玩得愈久，便會發現主角愈像你。看到這裏，玩家是否想快快一睹遊戲真面目呢？





↑幼兒時期的地圖，成年後會更華麗喔！

華美流暢的畫面、豐富的職業種類

全部以3D製作的地圖、人物、道具，畫面華麗流暢，人物造型一級棒，深具國際水準；有絢麗多采的夜景、南國風情的沙灘、五彩繽紛的遊樂場、空幻寧靜的虛擬城等…。當你走入道具店買東西時，那些道具也全以3D製作，而且還能立體旋轉，您可好好地仔細觀賞喲。

爲了模擬人生的真實性和多樣性，遊戲提供玩家數十種不同的職業，而這些職業還有男女之分，每個性別提供了25種職業，也就是說一共有50種職業可供選擇，從記者到流氓、從超人到間諜，應有盡有。玩家可以根據自身參數條件，選擇自己喜歡的職業，配合多種結局，讓玩家充份體驗不同的人生成就。

←這便是主角長大後的地圖





不同的職業可讓玩家充份體驗不同的人生成就

場景式配樂掌握的恰到好

『虛擬人生』的配樂也是相當值得一提的，它會隨著環境不同、事件不同、對象不同，音樂也隨之改變；走路時，音樂歡樂而有節奏感，彷彿世界就在你的掌握中；而與女友約會時，音樂就會出現浪漫的風情；而與怪獸打鬥時，則是刀光劍影、電閃雷鳴。勝利的喜悅、失敗的沮喪，都一一表現出來，說真的，光從音樂就能夠感受到整個遊戲的動感節奏。

『虛擬人生』的另一特色在於簡單好玩的戰鬥系統。性格各異的怪獸、造型靈活多變、對白生動活潑、使玩家在打鬥中不覺苦悶，反而覺得開心好玩，期待下一個怪獸趕快出現。遊戲中採用簡單易懂的紙牌戰鬥系統，不同花色的紙牌給玩家多種的選擇。在戰鬥中，華麗的魔法特效，加上多變的道具器材，都給玩家嶄新的感覺。



城市裡的美麗夜景

努力[illegible]、展現自己的魅力吧！

創意十足的室內設計









遊戲提供的4種自宅，這都是完全投資後的樣子

『虛擬人生』是一款桌面角色扮演遊戲，當然少不了地圖。在這裡，有充滿樂趣的遊戲格、神祕莫測的命理格、驚險刺激的怪獸格、改變人生的轉職格、浪漫溫馨的愛情格、格子形式多樣，每踏中一格，都給玩家全新的驚喜。還有虛擬城大賽、大學聯考、房地產投資等一系列的豐富事件，真實的體驗了人生。加上多變的事件，特別的NPC，讓玩家目不暇給。



華麗眩目的戰鬥系統

成長的心理測試

顧名思義，『虛擬人生』最優越的地方，當然就在模擬人生多方面的發展與真實性上，因為身處於虛擬人生中，玩家就是主角，隨著遊戲的EQ心理測驗，電腦系統也會自動分析心理構成，影響玩家將會遇上的狀況，因此玩得越深入，主角就能越貼近自己的個性，玩出專屬於自己的命運人生！

要清楚的將『大富翁VI～虛擬人生』歸類的話，我們大概可以說他是個大富翁＋RPG角色扮演＋策略養成的全新創意遊戲吧！由於加入角色扮演的要素，擺脫一般大富翁遊戲中故事內容不足的缺憾，所以『大富翁VI～虛擬人生』大大充實的故事內容，當然就大大增加了可玩性。讓我們屏氣凝神地大大期待，這款國人設計、創意十足的好遊戲！



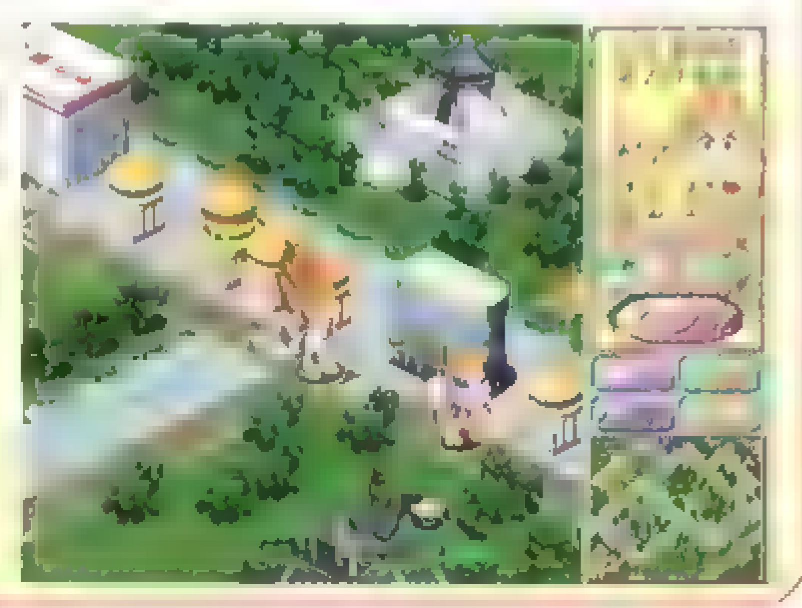


世紀大富翁

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
益智	[illegible]	[illegible]	WIN95	88年春季

孫悟空、唐三藏也來炒地皮?!

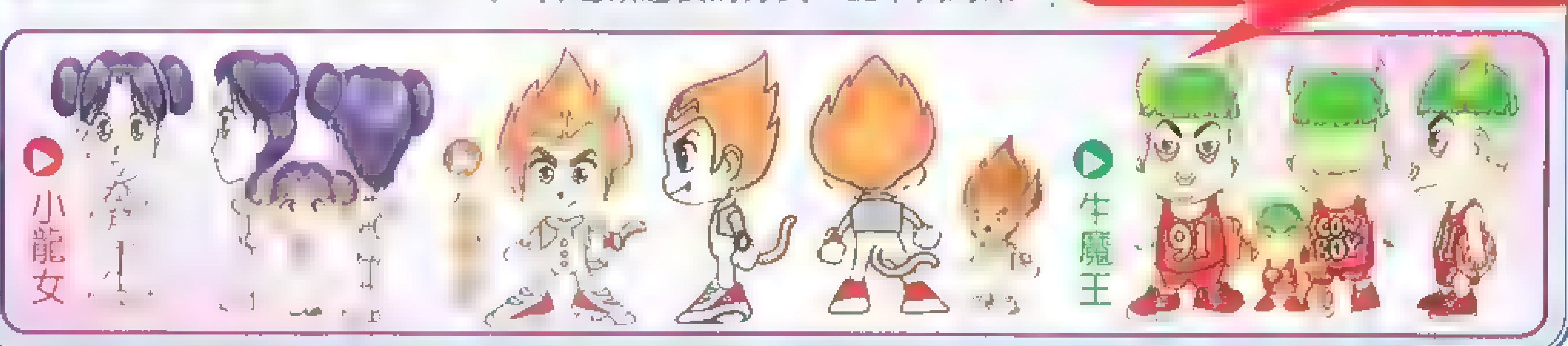
話說陝西大國長安城，乃大唐太宗皇帝建都之地。時值貞觀十三年，歲在己巳，天下太平。那大唐太宗皇帝為求得『大乘教法』三卷，遣僧人三藏法師前往西天天竺國拜佛求經。三藏法師此去西天，一去取經便是十四年，途中遭遇四方妖魔阻擾，歷經了千辛萬難，幸好唐三藏有三位弟子孫悟空、豬八戒及沙悟淨沿途保護，才得以免於牛魔王、鐵扇公主、金角、銀角…等妖怪的魔掌。最後師徒一行人在經過九九八十一次的劫難，終於自西天帶回了三卷法經，師徒四人並修成正果。以上的故事情節相信各位看倌應該都非常熟悉才是。



「西遊記」中的人物在「世紀大富翁」中活靈活現

「Miss阿性」漫畫作者擔任角色原畫

本遊戲請來了「Miss阿性」漫畫的作者～李勉之老師來製作角色的設定圖稿，除了唐三藏、孫悟空、豬八戒、沙悟淨、小龍女、牛魔王、鐵扇公主及紅孩兒等八位主角之外，還有金、銀、銅、鐵角四大魔王、二郎神和南極仙翁…等其他角色。各個角色不僅活潑可愛、各具特點，而且完全顛覆了傳統「西遊記」中的角色觀點喔！如唐三藏除了是由李勉老師親自下海軋一腳之外，他可還是建築公司的小開呢；孫悟空是經營連鎖便利商店的高手；牛魔王是電子工廠的大老闆；而鐵扇公主是金融中心的企業家…。每個角色的產業都不一樣，且特性也完全不相同，不僅決定了各自起始遊戲的方式，且不同的產業在不同的都市計畫區中的營收也有著相當大的差異，如此之條件下每位角色就得依照開發區的特性來建設適合的建築以賺取龐大的利潤，進而獲得遊戲的勝利了。

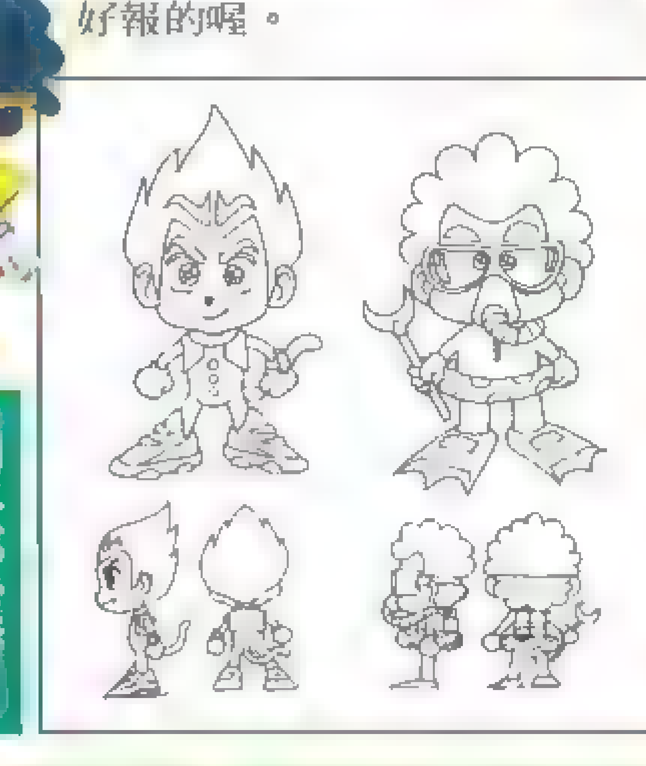


遊戲事件生活化

遊戲中的另一大特色就是將遊戲生活化。不僅讓生活周遭的事物融入遊戲中，且當玩者觸動事件點時，還會遇到選擇權事件，必須依玩者自己的判斷來解決眼前的事。當然也有其他強制事件及假期事件會發生，並深遠地影響每個玩者。每當一個月過去之後，電腦會計算所有玩者總資產的排名，屆時破壞狂鐵角將會附身在排名倒數第一名身上。除非下一季名次更改或是玩者將他送給其他玩者，又或是玩者身上有特殊的寶物才能擺脫他們的糾纏，不然他不只是會不斷地揮霍你的資產，還會進化成為更可怕的破壞神銅角、銀角或金角，這些傢伙花起玩者們的錢可是一點也不會心疼的。尤其是金角，當他附身在玩者身上時，花個一、二億只是稀鬆平常的事，他們可是絕對有能力讓你一次就傾家蕩產的。當然如果玩者多行善事、多積功德的話，也一定會有好報的喔。



遊戲中的地圖場景都是玩家們所熟悉的喔



為得第一不擇手段

為了比其他玩者具備更多的優勢，玩者們還可以設法提昇自己的移動力，經由交通監理所的考試來取得駕照，考取到駕照後便可以駕駛玩者們各自的交通工具，且可以增加投擲的骰子數到兩個以上喔。玩者也可以在自動販賣機購買集卡，設法獲取集滿卡片的獎金，或是藉由百貨公司、通訊衛星或撥公用電話來購買道具及卡片做為輔助攻擊的手段。玩者在遊戲中還可以購買一家電視台，擁有電視台的玩者不僅能為自己旗下的產業作廣告還可以參加電視台所舉辦的對抗賽，比賽共有三個不同的項目，分別為『IQ對抗賽』、『地鼠大作戰』及『蔬果總動員』。這三個遊戲不僅能考驗玩者的聰明才智，還要有相當的決斷力才有辦法出奇致勝。當然在優勝者獲勝後，理所當然的就可以從失敗者身上得到些東西囉！



▲「IQ對抗賽」，考驗您的聰明才智!!

多人網路連線模式讓您樂翻天！

在玩大富翁時，連線的問題常是許多的玩者心中的痛。『世紀大富翁』在遊戲中就提供了多人的網路連線模式，讓玩者們不再擠於一部電腦多人共用的窘境。遊戲中又另外設定除了讓玩者可以自由選擇人物、遊戲回合數、地圖關卡、身上的金錢數外，還可以自定遊戲的勝利條件。不再受限於總資產第一名的玩者才是贏家，擁有土地第一名、資產獲利第一名或者是總負債第一名的玩家，都可以是遊戲的勝利者喔！







喜愛養成遊戲的各位奶爸、奶媽們有福了，歡樂盒即將推出一套以中國古代爲背景的養成遊戲大作～『武則天』。遊戲背景設定在唐朝貞觀年間；其時，外不閉戶、道不拾遺、斗米五錢、天下安寧，大唐天威震懾四夷，是中國史上少有其他朝代可與之媲美的太平治世。乍看之下，這樣的一個太平年代，似乎不太符合遊戲世界裡的冒險犯難精神，但是各位玩家不要忘了，危機總是伴隨著安逸而來……。

在『武則天』中玩家的神聖任務，就是要阻撓與預防危機的發生。要如何預防危機的發生呢？當然就是要好好的教育遊戲中的小主人翁～武則天囉，讓這位千古奇女子擁有充實的學識及健全的人格，有朝一日她登基稱帝時，才不至於爲禍天下；當然，各位若是一個想要顛覆歷史或唯恐天下不亂的人，也可以制定各種奇奇怪怪的教育方針，倒行逆施來耍耍我們的小主人翁，不過我們的小主人翁可是很有個性的，一個不高興可是會鬧彆扭耍脾氣的喔！搞不好一連好幾天對你不理不睬，不但無法照正常的進度進行，還要想盡辦法去討好她才能結束冷戰，唉！還眞是不好侍候呢！

究竟玩家在遊戲中扮演的是什麼角色呢？玩家是扮演天界三隻飽食終日、不幹正事，又會四處惹禍的神獸，分別是仙鶴、靈龜與玉兔。某日，三神獸閒逛到蟠桃園附近，看見一顆熟透的蟠桃掉落，三神獸見四下無人便把蟠桃分成三份吃了，不巧讓蟠桃園的主人，仙界中地位崇高的西王母撞見，西王母早已爲三隻神獸的遊手好閒傷透腦筋，便趁此機會把三隻神獸攆出天界，來個廢物利用，要他們代罪立功，到凡間誘導星君轉世的武則天步入正途，避免她日後君臨天下時爲禍人間。

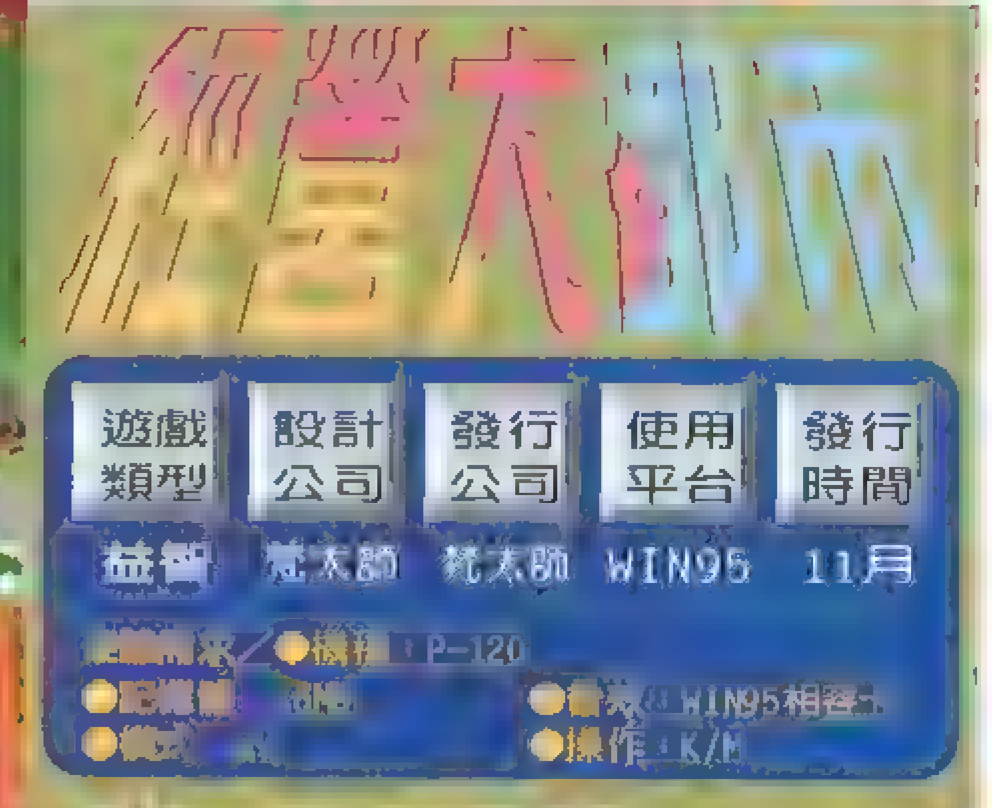
『武則天』在美術方面表現出相當考究的中國風格，不論是人物的髮型、飾品和服裝，完全是參考唐朝的衣著改良繪製成的，而3D模組構製的人物更是栩栩如生，肖像的一顰一笑都表現的相當生動，至於在事件的編排上，則選擇捨棄掉沉重的歷史包袱，採用相當活潑幽默的風格設定，遊戲當中不時穿插詼諧爆笑的小動畫，加上多種手腦並用、饒富趣味的小遊戲，再配合輕鬆娛悅的音樂演奏，烘托出完美的整體表現。

喜歡養成遊戲的玩家們，或是從沒接觸過此類型遊戲的朋友們，您是否已對爭戰殺伐的日子感到疲憊，是否已厭倦了亡命洞穴、地下城的生活，來吧！讓我們一起進入武則天的傳奇世界吧！

狩獵的成敗反應著平時努力的成果

今天心情不太好喔！臉臭臭的…





就是壞！強取豪奪我最愛！

「經營大都市」是以紙盤遊戲為出發點的益智遊戲，但是，這種紙盤遊戲跟大富翁遊戲不太一樣，比大富翁多了一些困難及經營的成分，這種俗稱為「強手棋」的紙盤遊戲正是「經營大都市」的基本架構，而「強購」呢，是這種遊戲裏一個極為特殊的概念。在大富翁遊戲中，房子的架設是相當容易的，只要玩家在同一地點停留兩次即可購地、建房，房子的等級是隨著停留次數的增加而遞增的。但是強購就不同囉！強購的方式有好幾種，相對的，能夠收取的租金也不同，最重要的是，完成強購之後的地皮，它的金額可能是原先地值的好多倍。為了讓強購更具有策略性，每塊土地都有2張地皮契約卡，不同的拼湊地皮方式可組成不同殺傷力的強購，這時，想要一舉打倒敵手就不是難事囉！

這個遊戲可單人或多人進行遊戲，在進行單人遊戲時，電腦會同時選出跟玩家所選類似技能的敵手，提升了玩家獨霸的困難度。當然，玩此類遊戲絕對少不了的就是道具，除了完成先前所提的「強購」功能的卡片，卡片分為龍、虎、霸三種，各能組成不同的強購形式，提高不同等級的地價。道具還分成六大類型，分別是「卡」、「令」、「河」、「服」、「飾」、「符」。有的可裝備在角色身上的，可增加角色的特殊能力及素質，像「哥倫布的眼鏡」，可增加角色觀察力及「探索」的素質。有的是能裝備在建築物或角色身上的，能影響該角色在該地皮上的角色，若你在你的建築物放上了「珍珠」，進入你地皮的對手就得繳加倍的租金了。還有的是隨時可使用的道具，可以陷害別人，達成自己想要的目的。



登場人物

共有12名角色可供玩家選擇

在道具店裡可以購買許多陷害人的東西！

在單人遊戲時，玩家在遊戲進行裡能一關關提升等級，當通過4關的考驗後，才能圓滿破關，而且對手人數一關比一關多。在多人遊戲方面，玩家可選擇12名角色中的任一名來進行遊戲。這款「經營大都市」，著重於策略面的戰術運用，建議喜歡花腦筋、耍心眼、玩壞點子的玩家來試試。



銀行的首腦，當然，你可在銀行存款、提款、辦信用卡



大戰略V是一款最多由八國的軍團同時進行作戰的現代戰爭遊戲。各國首先在各自的區域上進行軍團編制、移動等「戰略級」行動，在遭遇敵國軍團後，即進入戰鬥狀況，戰鬥以與敵軍團遭遇點為中心區域，包括其周圍之部分「戰場地圖」為進行區域，戰場地圖由「蜂巢狀」之六角格構成，各國在此執行軍團所屬部隊的派遣、補給、移動、攻擊、偵察等「戰術級」行動。要達成在戰場地圖上的勝利條件，須在24回合內消滅所有敵國部隊或迫使他們撤退，而這個中心區域則成為最後留在此處之國家所有。

在大戰略V地圖集中增加了十張地圖供您選擇，還有部隊長編輯功能等，更多的國家、更多的戰爭、更多的功能。玩過大戰略V的玩家，如果還覺得不過癮的話，建議您試試大戰略V地圖集。

敵我對立，準備好陣勢，進攻敵方要塞

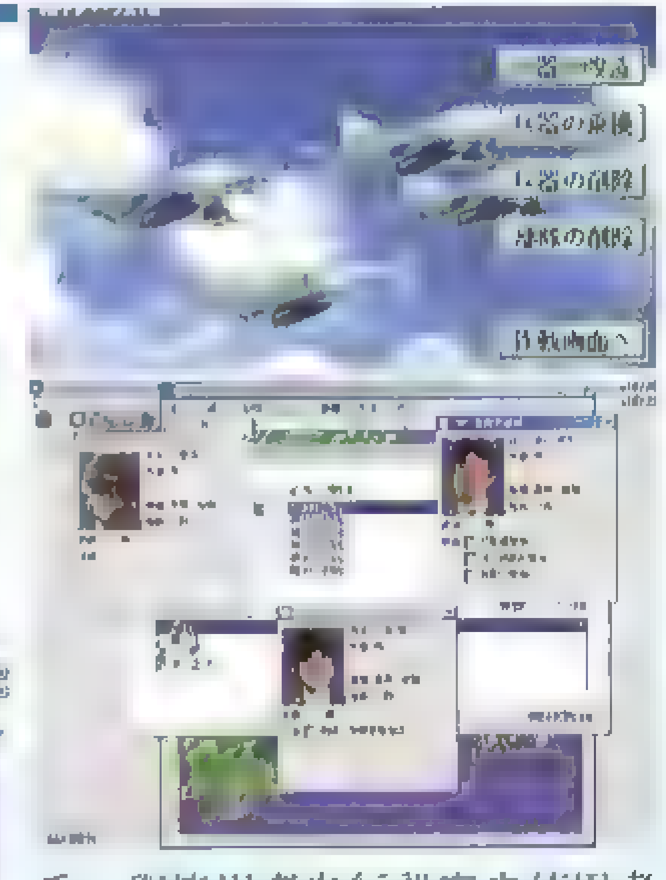
大戰略[illegible]中的所有情報資訊

部隊長編輯功能



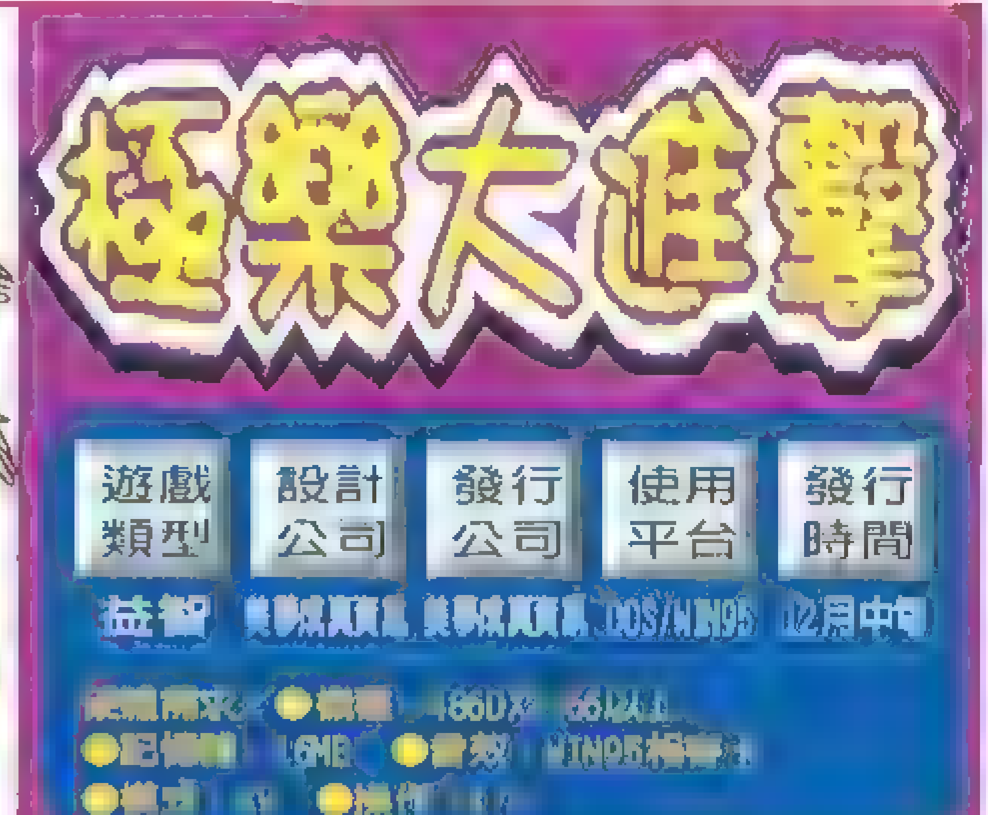
部隊的管理，各個軍團的重要資料情報

觀察地形，是作戰勝利的要件之一



部隊長編輯功能，是一項可以編輯登場於大戰略V中之部隊長的姓名、長相、職業、技能、階級的功能。可以成為編輯對象之部隊長，以玩家夥伴身分登場之部隊長為120名（一般士兵、與使用者自行設定之使用者人物除外），以敵人身分登場之部隊長為128名，合計有248名。編輯過後之部隊長資料，可以在大戰略V中設定部隊長時，直接叫出使用。





歡迎來到極樂島!!

古書記載的極樂島由於遠離塵囂，從沒人知道它位於何處、島上有些什麼。但唯一眾所皆知的便是島上住著一個貪兒戀俑的老頭～極樂老人，以及若收集分散於世界各地的龍玉來到島上，無論任何願望都可實現…。

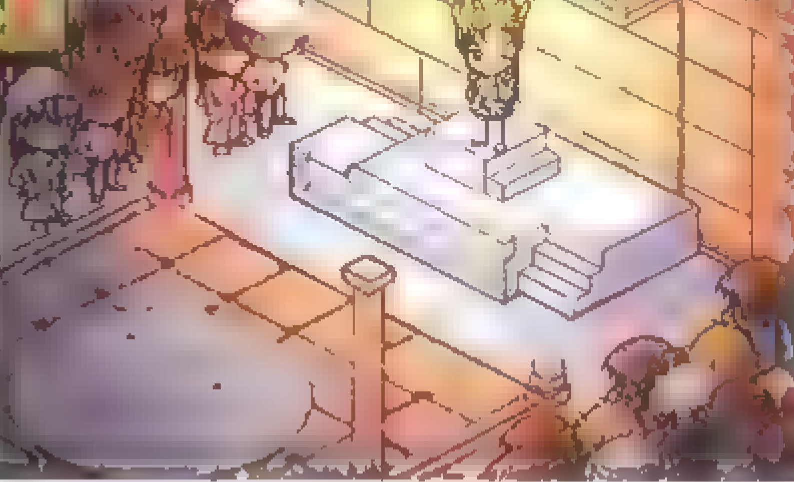
『極樂大進擊』全程採組合音設計，在畫面、速度的動感及流暢度表現得淋漓盡致，只要接觸到本遊戲絕對會令您愛不釋手。再者高達數千張的角色動畫、四十餘首的動人CD配樂、臨場的音效搭配、多重結局的演出、過人的人工智慧，再再使玩家能充份地享受到娛樂及刺激的感覺，無論男女老少皆宜。

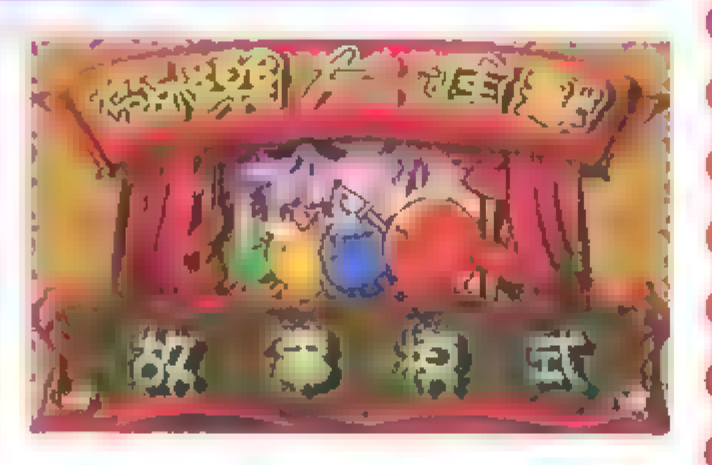
人物動作、表情、絕招、進場、以至於選單動作、物件皆是連貫的動畫。

球體的下降、爆破、背景捲動，使您能在電腦上享受到如同遊樂器般的平滑動感。

遊戲全程採用CD音軌撥放配樂，絕非一般遊戲只在片頭片尾或只在遊戲中重要部份才撥放CD音源。

揣摩玩家興趣所設計的多重路線、多重結局，可使玩家玩再玩，充份享受不同的破關滋味，加以每位主角的基本攻擊、





絕招都不同，在雙人對打時更可體驗到如同大台電玩的格鬥遊戲般樂趣。



遊戲在AI上力求突破，依角色不同而設計不同的AI，即使是一人遊玩，仍會感到好像在挑戰很多人的感覺，絕非一般只會作弊的AI。



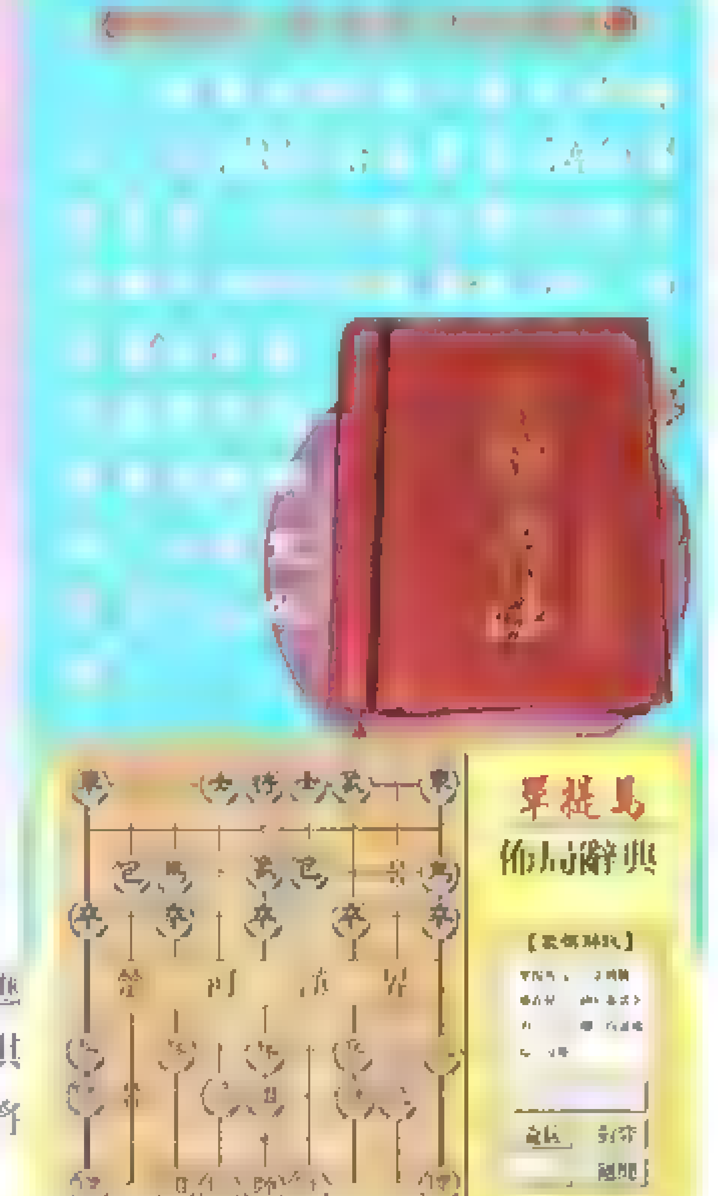
由於編輯部的人為疏失，114期辣片追緝令中之『歡樂大進擊』，遊戲名稱應為『極樂大進擊』，感謝美夢成真資訊有限公司來電指正。



「象棋兵法」將複雜的棋步有系統、有條理地介紹，並且將其整合成一部辭典，供象棋愛好者參考之用。「象棋兵法」由一系列佈局，從開局布局到中局的戰術部隊布陣，讓玩者可以熟悉各種佈陣的陣法，更可知道各種陣法的優缺點，如此才能穩操勝算。相信喜愛象棋的朋友都知道台灣棋王吳貴臨，他稱霸棋壇已有十年以上，直到目前還沒有人能取代他在象棋棋壇的地位。競業資訊公司的「棋聖」系列產品此次規劃，推出有關象棋佈局的「象棋兵法」光碟，並特邀棋王吳貴臨來做內容主編，讓喜愛象棋的朋友們能分享棋王吳貴臨精心研究之佈局。因為佈局陣容非常多，且時處處都需要詳細的解說，所以「象棋兵法」在不斷更新的狀態下，只能依佈局的類型分集推出。目前競業資訊將首先推出「象棋兵法～單提馬篇」及「象棋兵法～反攻馬篇」兩片光碟，為了讓玩者更清楚的知道「象棋兵法」之內容，現將其各單元的特色詳述如下：



綜合以上所述，相信玩家定能從「象棋兵法」這系列的光碟中獲得許多有關象棋佈局的寶貴知識。「象棋兵法～單提馬篇」及「象棋兵法～反攻馬篇」應屬百科資料齊全、功能完整的象棋教育光碟，毫無置疑，它的推出將象棋光碟帶入另一新紀元了！





格鬥與角色扮演的完美結合

『魔域爭霸』是一款結合角色扮演與橫捲軸格鬥要素的遊戲，玩家不僅可在這款遊戲上體驗RPG遊戲豐富的故事性，還能感受到更加迷人與震撼的視、聽覺效果。遊戲運用6萬5千種顏色之高解析畫面，將寫實及華麗的場景表現得淋漓盡致，雖然遊戲的本質偏重於動作格鬥的方式，但劇情的發展、角色的升級、事件的發生等，皆擁有角色扮演的要素，可說是ACTION＋RPG的新類型遊戲。

遊戲的主要舞台是圍繞在黑暗神建築的『死亡之塔』，『死亡之塔』是一幢地下[illegible]層樓、地上13層樓之古老建築。在黑暗神完成『死亡之塔』後，竟將參與建築此塔的工人活埋於地下，做爲死亡之塔的『人柱』。爲了阻止黑暗神的陰謀與惡行，玩家必須進入『死亡之塔』內打敗塔裡的魔獸、惡鬼等敵人，並在找到黑暗神後，與黑暗神展開最後的決鬥，將祂永遠地送入黑暗的地獄中。

玩家可以從三位主角中選擇一位來進行遊戲，三位主角的能力值各有不同，其擅長的武器與魔法也各不相同，因此玩家在選擇前可得好好地評估一下，以選出最適合自己的角色。而人物職業分爲劍士、魔導士、狂戰士等三種，且玩家可因其升級類型不同，而造就出擁有強大魔法能力的劍士或肉體攻擊力極強的魔導士。









華麗的3D動畫與各種魔法

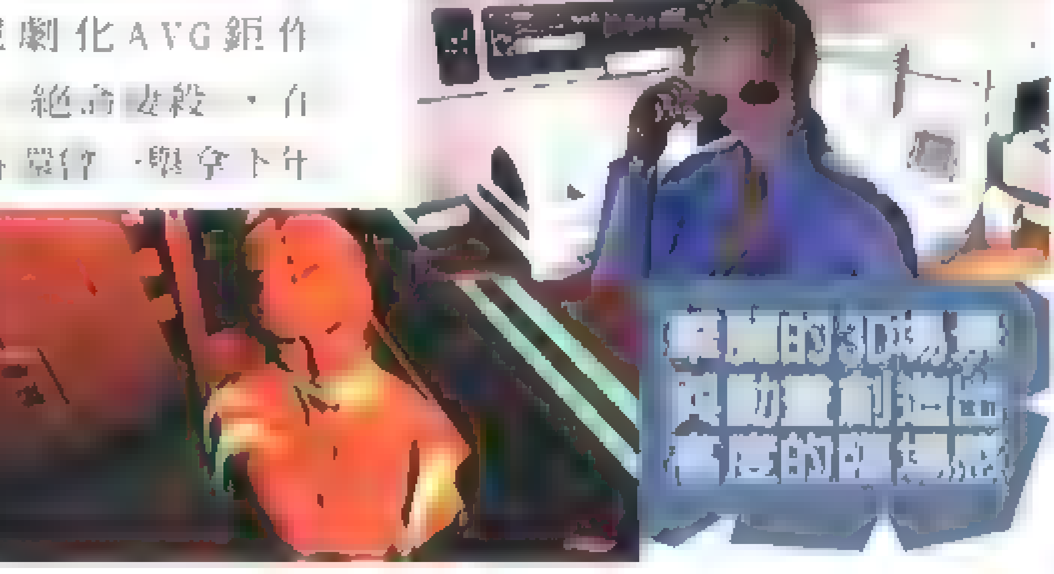
遊戲中華麗順暢的片頭、過場、結局3D動畫長達10分鐘，且有訓練所的設計，如在遊戲過程中得到新技術時，可在訓練所中修煉出各種新的戰技；而魔法有火系、雷系、冰系、召喚系、輔助系、恢復系等六系25種的魔法，各種魔法有所需之經驗值，如達到所需之經驗值，魔法便會升級，等級越高使用時的效果愈好，因此玩家若希望擁有更強大的火系魔法時，只要持續地使用該系之魔法即可升級，發展成更強烈的魔法效果。

YA





WARP公司在繼『D之食卓』、[illegible]幾部大作之後，移師至SEGA所製作的第一部戲劇化AVG鉅作『Enemy Zero』絕命凄殺，在SATURN上發表時曾得一舉拿下年度最佳的AVG類型首獎！為了照顧廣大的PC愛用者和玩家，日本SEGA公司這次特別將其移植到PC的遊戲平台上。



華麗的3D場景與動畫創造出高度的臨場感

以未來的外太空為遊戲舞台

遊戲的時空背景是發生在未來的外太空，人類為了拓展更新更寬廣的生存空間，以及開發探索人類文明所賴以延續進步的能源，因而利用了所有的科技知識，其中有些更是取自於殘酷的仇殺以及戰爭之中，開始了新一代的移民冒險時代，而『亞基號』太空船就是這個時代的產物。

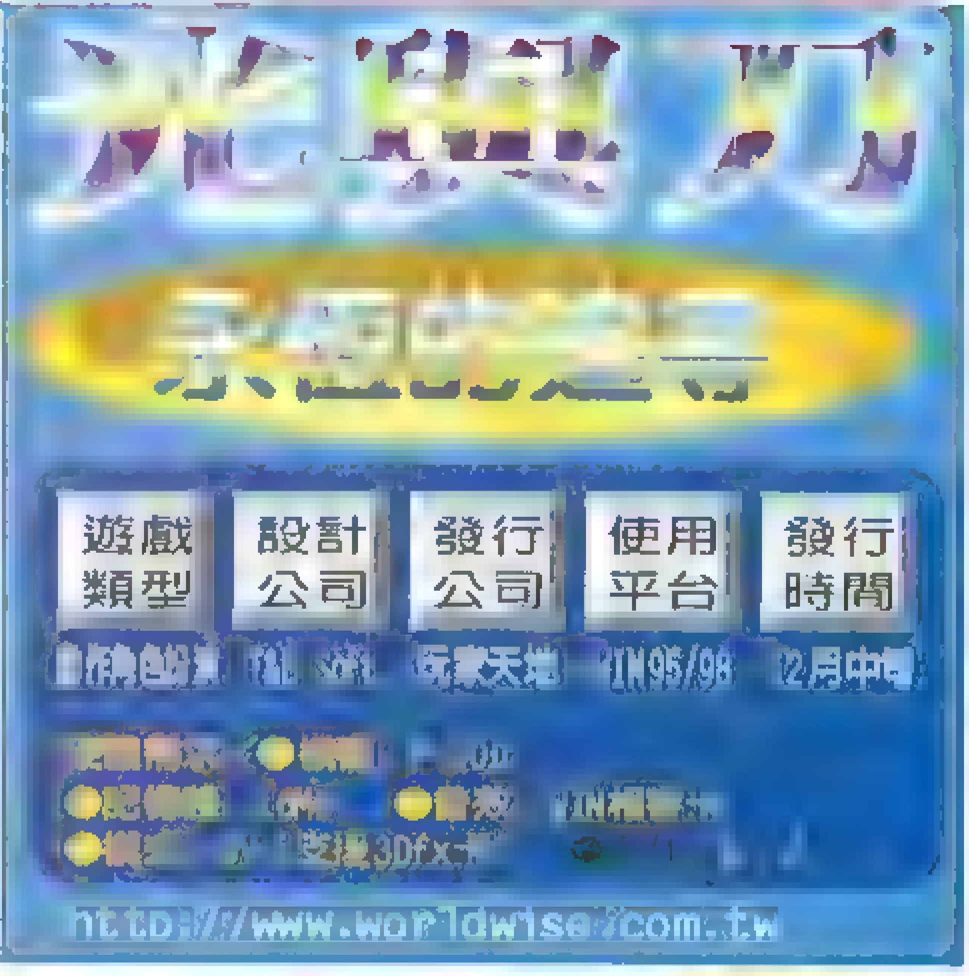
故事的主人翁蘿拉經過長時間的沈睡之後正作著夢，夢見自己出生的星球上烽煙四起、血肉橫流，宛若人間煉獄，而自己記憶中的影像，或清楚、或模糊，彷彿沒有時間、空間的限制，過去和現在交錯著，真實和虛幻輪替著，正在兀自迷惘的時候，一陣類似爆炸的衝擊，使得『亞基號』劇烈地搖晃…，不一會兒，睡眠裝置上的強制覺醒燈亮了，蘿拉也漸漸地清醒了；不知是不是長期睡眠導致暫時性的記憶喪失，蘿拉努力地想找回那些屬於自己的記憶，奈何腦袋怎麼都不爭氣，只好試著從電腦的資料庫中，找回『自我』！可惜，事與願違！一個危機甚至是陰謀正在醞釀中…。



玩家將扮演女主角蘿拉遨遊太空

[illegible]玩家必須不[illegible]找出事實的真相！除此之[illegible]找出真正的自我也[illegible]從這[illegible]也可以[illegible]『自我』不也正是現代都市人所需[illegible]自我定位[illegible]追求嗎？怎麼樣？心動了吧！[illegible]的史詩遊[illegible]含中文化的[illegible]即將[illegible]與玩家見面，屆時相信[illegible]出精致的遊戲玩家都可[illegible]！



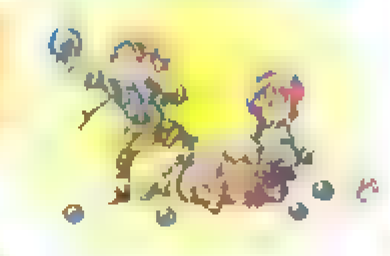


一個RPG玩家的另類選擇

在光與刀（BLAZE & BLADE）這套遊戲中您不僅能塑造屬於您自己的角色，更能同時支援遊戲中的四個角色。光與刀是動作型的RPG，卻沒有一連串永不休止的戰鬥，它把動作和故事整合的恰到好處，現在，讓我們從這個遊戲中最棒的部份開始，也就是角色的創造。您可以從各式各樣不同的等級進行選取，包括了戰士、獵人、侏儒、盜賊、小精靈、巫師以及仙女。每個等級都有它的優缺點。

而角色的防禦力和能使用多少法術是影響遊戲的唯一因素。您選擇的角色將擁有一套張的卡片，而每張卡片上有從1到6中的任意一個數字。一旦您獲得了過關所需的一式三張卡片，並且愉快地把卡片上的數字加在一起，這些數目會加入您的獎金點數，然後便能使用它們增加您的力量、敏捷度、智力、生命和體質等狀態的價值。

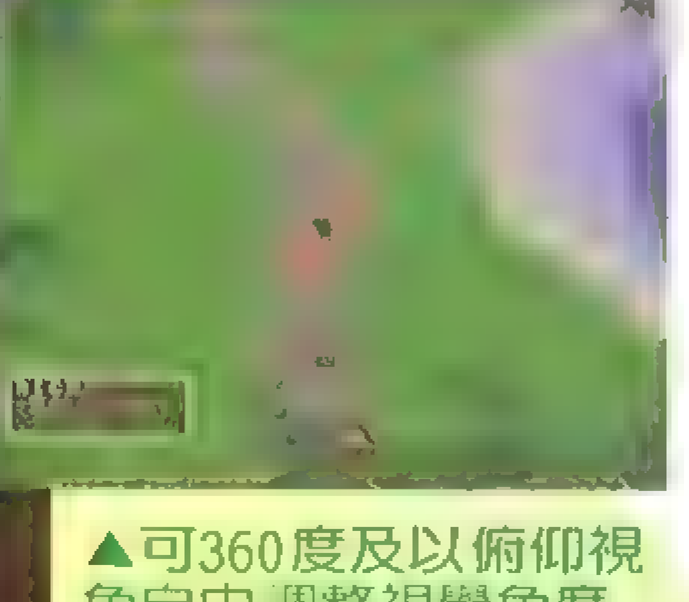


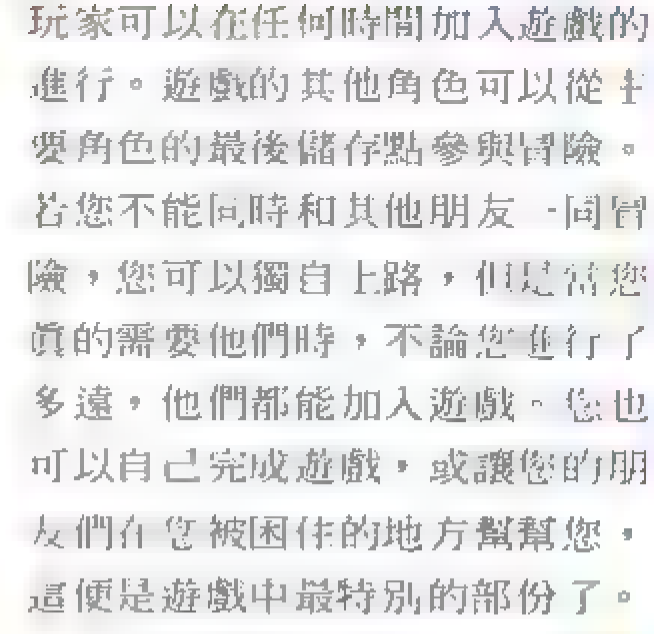


光與刀是個擁有明亮色彩可讓人恣意徘徊的多邊形世界

光與刀另一個很棒的設計是支援多角色的能力。藉著多重關門您可以和三個朋友一同冒險。在您完成第一個任務之後，可以在遊戲的任何地方進行冒險，而且玩家可以在任何時間加入遊戲的進行。遊戲的其他角色可以從主要角色的最後儲存點參與冒險。若您不能同時和其他朋友一同冒險，您可以獨自上路，但是當您真的需要他們時，不論您進行了多遠，他們都能加入遊戲。您也可以自己完成遊戲，或讓您的朋友們在您被困住的地方幫幫您，這便是遊戲中最特別的部份了。

本遊戲是個可恣意徘徊的多邊形世界，有著許多明亮的色彩以及非常特別的景觀，細節和結構都很適切。且玩家可隨時變換視覺角度，用同樣大小或是高空俯視的視角來觀看您的角色…。接上一段後面除此之外，它仍是一個容易上手又趣味橫生的遊戲，如果您喜愛多重角色扮演的動作類型RPG，那麼您一定會喜歡光與刀中文版。



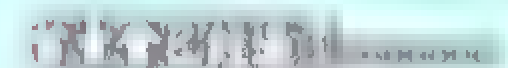


▲可360度及以俯仰視角自由調整視覺角度

◀在遊戲中，玩家可選擇扮演不同身份的角色







老玩家推薦新玩家　佳評如潮！

史上最不可錯過的RPG遊戲　搶購熱賣中！！

的伊蘇



我也要說說
當初之我看了很多遊戲主機
從任天堂到pc-engine（[illegible]可惜拼錯了）再到sega、個任，
之前曾聽我也玩過[illegible]？
可是現在出的到底是日文版的還是中文版的啊
我知道日文版的已經出了，中文版看看行了[illegible]所以
可是還沒買到此遊戲
發信站：[illegible]大學水沙連站



從任天堂紅白機時代就讓我愛不釋手的遊戲，是我最早接觸的日式RPG GAME，四月底Falcom發行了珍藏版伊蘇國物語，四片裝光碟，加精美說明書，我去弄來玩了之後，覺得Falcom改版的十分用心，裡面還送了好多市面上買不到的東西，當初是跟別人借的，很後悔沒有去買日文原版，現在台灣也即將發行中文版，小弟決定一定要去搶購回來，做為永久的珍藏！有人跟我一樣的看法嗎？
發信站：[illegible]



我太伊蘇了，[illegible]之前玩過pc-engine [illegible] 代還算好玩的！！
從任天堂時代就[illegible]的遊戲……
今天[illegible]95版的之後…
只有一句話想說…
[illegible]以前一樣好（[illegible]）……
雖然當代的RPG的世界都[illegible]大的（[illegible]）…
而伊蘇國也不過只一座城、一個村莊、神殿、礦坑，再加上達密安塔…
就已[illegible]玩家們的熱血沸騰…
只有一句話可以…
不愧是經典之作…
發信站：台大電機 Maxwell BBS






韓戰期間,台灣一艘載運支援南韓軍的運輸艦,在朝鮮半島近海被擊沉...
一份破舊的神秘地圖...牽引著戰爭時所埋藏的一批寶藏,誰能獲得這批寶藏呢???
以現實生活中的照片做為整個遊戲的場景...以角色扮演的方式開始整個探險遊戲
...最玄疑的遊戲內容...最刺激的冒險活動!
黃金
[全程中文語音]
11月上旬登場
準備好展開一段東北亞的異域探險了嗎?
你想要當探險家嗎??你想要尋獲海盜所埋藏寶藏嗎??它,將讓你夢想成真!



充滿神秘氣息的島嶼，危機重重，前所未有的場景配置.....
「讓您親自來冒險...讓您體會最真實的尋寶遊戲」
島
遊戲的內容以特殊的PHOTO為背景...3D的人物造形加上專有的語音，
整個遊戲擁有21世紀最先進的科技..也有最樸實的鄉野景色.....
「在真實的世界中想要和辛巴達一樣到處冒險尋寶是非常不易的」
「但別因此放棄了你的夢想」《黃金島》將實現你的願望」
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
JAMIE
軟體世界


你……一名優秀的職業風景攝影師……
矢志奪得Miss Photo Genic大賞
在這微涼的秋天……你遇見了她們……
為她完成生命中最純淨的理想?……
為自己達成事業的目標?……
或……與她陷入深邃甜蜜的愛戀中!!!……
這一切的一切都發生在你,女主角……與你相機的快門之間……
找尋模特兒
讓大家久等了，為了回饋玩家們的熱情響應，我們將舉辦《明星之夢-模特兒選拔大會》，選出三位和主角最相似的美人兒，我們將為雀屏中選的美人與模特兒經紀公司簽下模特兒經紀合約，並為妳發行寫真集，除此之外還送妳一整組沙龍照，並且有機會成為本公司的產品代言人，於各大媒體展露妳的長才喲!！歡迎擁躍參加。詳細參加辦法請於注意各雜誌新聞或"電玩大觀園"中的公布消息或於本產品中的報名表上!！

明星之夢

三位美麗的女主角，以不同的個性、嗜好，將為你譜出更多樣化的遊戲內容。憑著交談方式及熟悉度，女主角會以各種招牌動作來和你撒嬌唷!以不同的培養方式，最後的結局也不盡相同。

11月中旬上市

最特別的養成遊戲
最美麗的人物造形

櫻井愛美

不管是什麼東西，只要是可愛的她都喜歡。特別喜歡緞帶(髮帶)。

學校:都立豐神樂第四高校(一年級)
身高:151cm
三圍:B80 W56 H84
血型:O型

織原

喜歡看書。尤其喜歡詩集。

學校:豐神樂區立第一中學校(三年級)

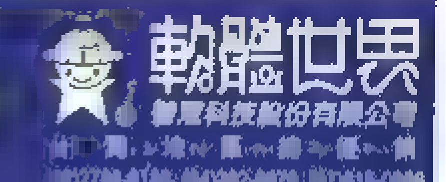
身高:155cm
三圍:B79 W58 H85
血型:B型

北條綾乃

喜歡畫畫。

學校:私立兼孃學園(女子校二年級)

身高:159cm
三圍:B84 W59 H86
血型:A型





竜機伝承
DRAGOON
機.械.文.明.與.幻.想.世.界.的.神.秘.大.冒.險.即.將.在.此.展.開
[超/迫/力/RPG]
12月中旬引爆
北邊邊境的村落中發生了一件......
再追尋我所喪失記憶的同時...為什麼會有那麼多奇怪的人來阻擾呢???
難道在我所追尋的記憶中有什麼秘......密?????
謎一般的少女...劍術高超的少年與玩世不恭的鄰國王子...
喪失記憶的少女...擁有一股不可思議的力量...那股力量的來源到底是......
我所失落的記憶...大家...為什麼都......我...
誰來告訴我事實的真相?????
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
KSS
Media Entertainment Company
軟體世界



1998耶誕節強檔
夜想曲
妖精們的敘情詩
史無前例
客戶服務中心
JAMIE
富峰群資訊
宏廣多媒體
軟體世界



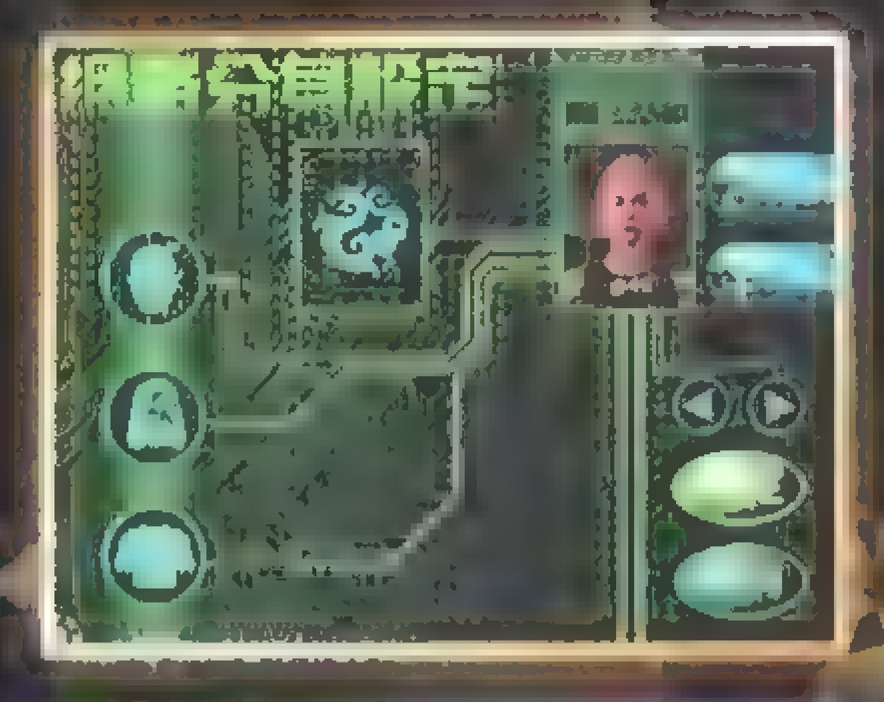
好評熱賣中
今世紀末最強A·RPG
暗夜中瞬間的閃光，述說著新的戰爭即將開始。
全火力
幽黑將降臨
CORUM II
DARK LORD
八月底
客戶服務中心
富峰群資訊
宏廣多媒體
HICOM
軟體世界
智冠科技股份有限公司

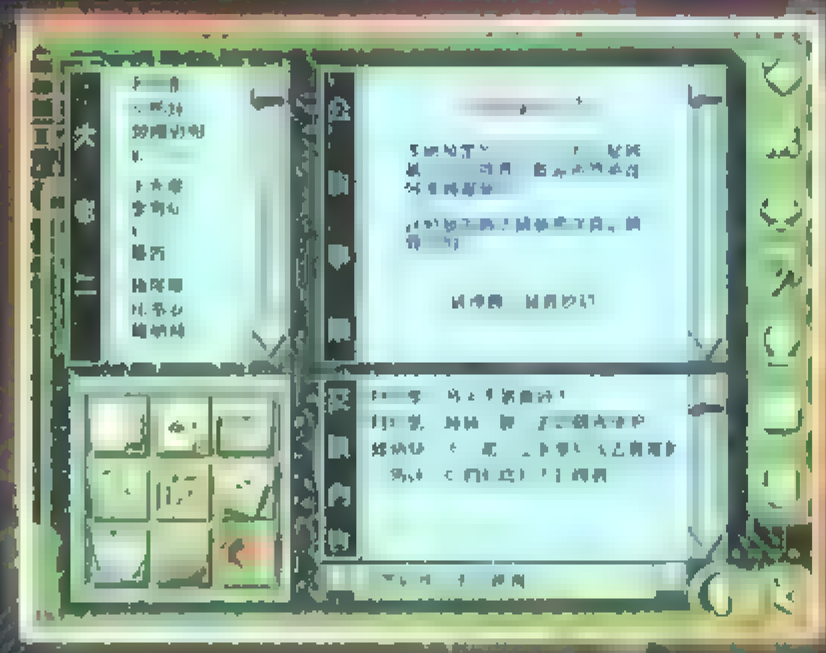


火線任務2
熱賣中
這場最後的反撲計劃只有你能完成
EARTH 2140
MISSION PACK 2
Die Kamikaze-Einheit Goliath explodiert beim Aufschlag
Gargoil II - die agile Kampfmaschine der UCS Luftwaffe
Der Senkrechtstarter - der ideale Angreifer für weit entfernte Ziele
Schwer gepanzert gilt der Warhammer als Spider-Killer
Der schwere Nuklear-Bomber zerstört Gebäude mühelos
Der BigMech ist eine der größten und stärksten Waffen der UCS
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心



賭神2000
賭壇稱霸、捨我其誰
賭神重現、狂掃風雲
電腦玩家
平均評分87分
遊戲世界
博亞科技







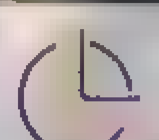
至尊之戰

- 全新改版，完全 WIN95 / WIN9[illegible]台。
- 多線式發展，多重結局的 [illegible]情架構。
- 出場人物，插[illegible]皆以寫實、[illegible]的美術風格呈現。
- 完全 3D 建構精緻場景，帶給[illegible]擬[illegible]的遊戲世界。

網際爭霸

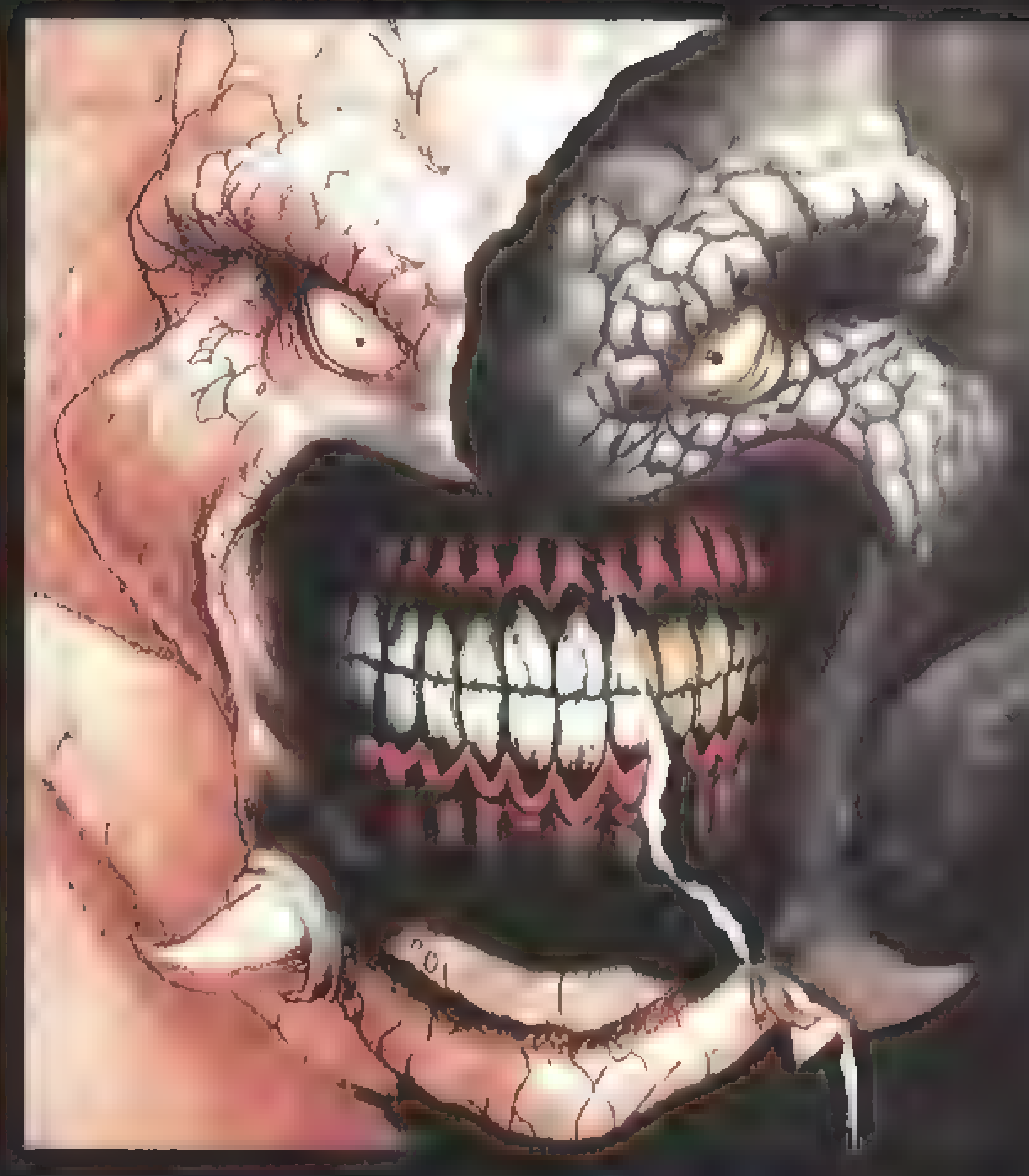
- 完整網路支援
- 兩人即可連線
- [illegible]作自己的臉譜
- 最佳網路套餐遊戲

九套線上遊戲：麻將、接龍、梭哈、[illegible]寶、輪盤、羅宋、大老二、黑[illegible]克、撿紅點。



介於自然界與幽冥界
選擇與墮落
天堂與地獄
謊言就像輕紗般
瀰漫於空氣中
是一首死亡悲歌……





—魔法門—
英雄無敵III







CONQUEST OF THE SKIES

STRATOSPHERE







6000呎高 決勝負

天空之城



http://www.playerhouse.com

Panasonic.



■國外發行／Eidos　■國內發行／第三波
■遊戲類型／動作　■使用平台／WIN95
■發行時間／1998年年底

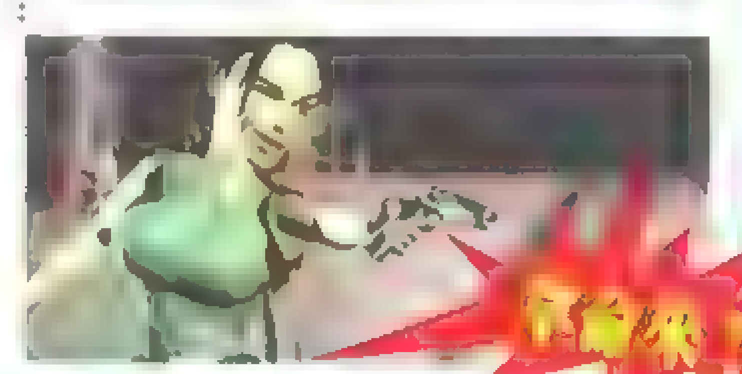






您喜歡這種版本的羅拉嗎？

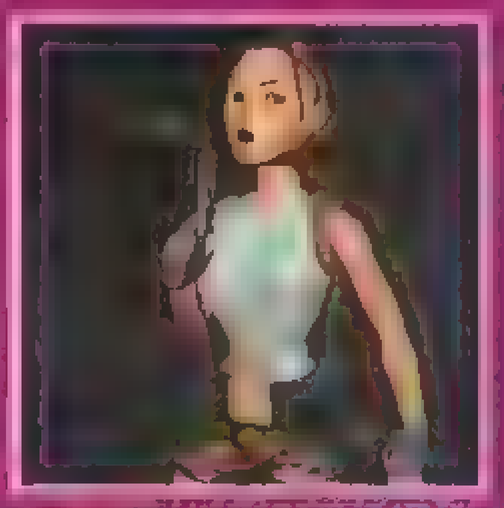
據了解，Core的程式設計師為古墓奇兵三（Tomb Raider 3，暫譯，簡稱古三）重寫了8[illegible]遊戲引擎，並加入有關[illegible]改進的動態光源系統。遊戲中射擊的場[illegible]比第二代少，回歸到第一代[illegible]解謎（puzzle solving）設計，不再只考驗玩家的反應力。這一回，羅拉的任務是找出並搜集在一萬年前掉落於南極洲的隕石的四面碎片，據說擁有這些碎片將取得神秘且偉大的力量。為找齊這些隕石的羅拉，將會在南太平洋各小島、印度叢林、倫敦、以及鮮為人知的內華達州第五十一區裡冒險。古三仍分為十五道關卡，分散在上述各地點裡，遊戲[illegible]以線性發展，讓羅拉可決定下一步要怎麼做，雖然各種抉擇不會影響到遊戲的結局，但將有利與不利的遭遇發生。




▲真實的水流效果

更優異的AI

據說，羅拉在古三中將遭遇許多人類角色，包括她能選擇與他打鬥或加入其行列的傭兵。更不一樣的是，設計師創造了一種稱為集體行為（Pack behavior）的人工智慧，將[illegible]反派及[illegible]上，因此，[illegible]在攻擊羅拉前會先進行包圍，而不是直接面對面對抗。為了打敗更有組織效率的敵人，羅拉可以[illegible]先[illegible]射[illegible]物。另外，遊戲中的敵人都[illegible]長草裡可能躲[illegible]致命的生物。狡猾的[illegible]好的裝備如榴彈砲、輕機槍等武器來面對各種挑戰。



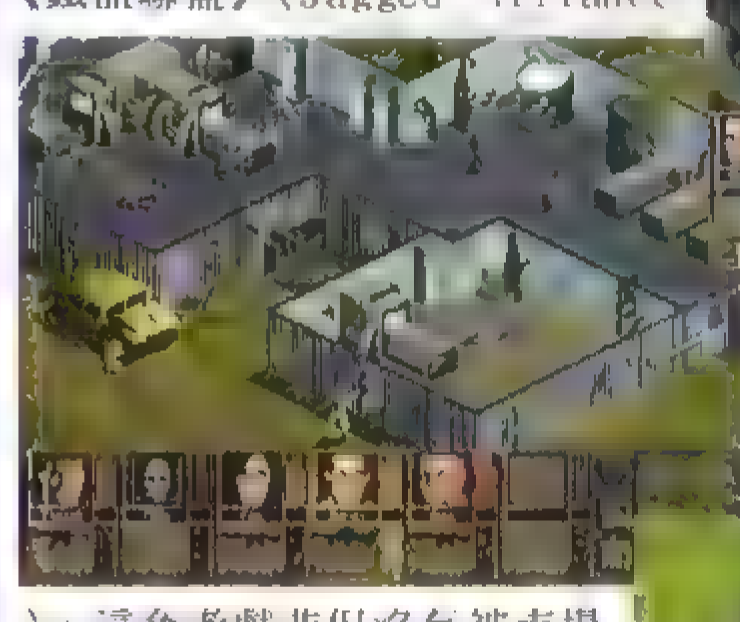

羅拉將上[illegible]



加拿大有許多國寶級的軟體公司，在應用軟體的領域上，以CorelDraw聞名的Corel公司應該是誰人不知、哪家不曉了吧？而在電腦遊戲界，《巫術》（Wizardry）更是經典遊戲中的經典遊戲，製作公司Sirtech也一直在業界享有極高的聲譽。

以回合制戰略得到青睞

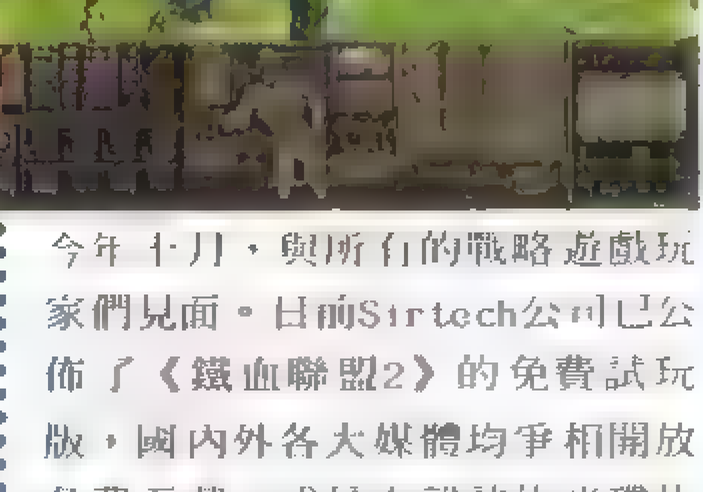
三年前，當電腦遊戲界正開始蔓延著一股即時戰略遊戲的風潮時，Sirtech以逆向操作的手法，推出了一套回合制戰略遊戲《鐵血聯盟》（Jagged Alliance），這套遊戲非但沒有被市場的潮流所淹沒，反而獲得了眾多媒體與玩家的一致好評，並且被公認為有史以來最好的回合制戰略遊戲之一。可見得只要遊戲好玩、精緻，即不即時、回不回合並不重要，一昧地趕流行未必就保證能得到消費者的青睞。



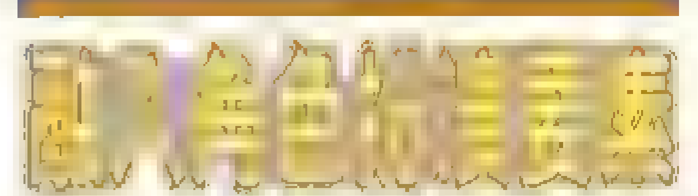
雙方人馬在夜間激戰

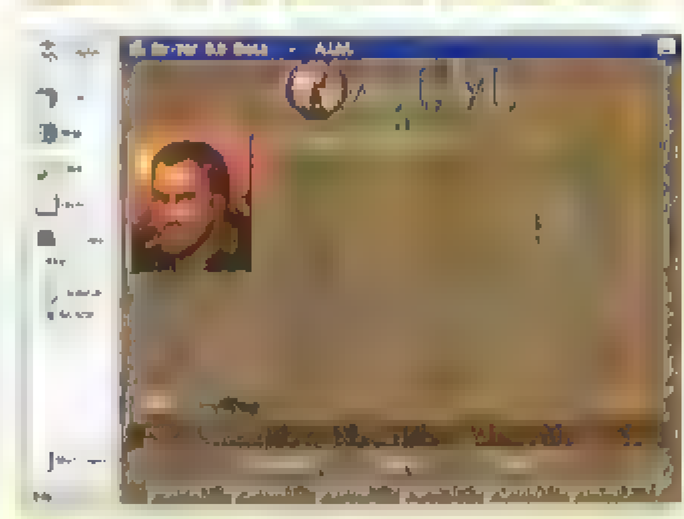
從窗戶後方狙擊敵人

火箭砲的爆破力實在是非常驚人



事隔三年，即時戰略的風潮雖然還在，但受歡迎的程度已沒有當年大，玩家們也漸漸對此類遊戲感到厭煩，開始回過頭來品味一些經典的回合制戰略遊戲。好消息是，《鐵血聯盟2》即將於今年十月，與所有的戰略遊戲玩家們見面。目前Sirtech公司已公佈了《鐵血聯盟2》的免費試玩版，國內外各大媒體均爭相開放免費下載、或是在雜誌的光碟片中附上這份試玩版，可見得本遊戲備受期待的程度。





雇用傭兵的介面，看起來真的很像是用網路在線上交易

《鐵血聯盟2》與前一代相同，仍然是以傭兵戰爭為主題。玩者在遊戲中扮演著一位傭兵團的指揮官，一開始您只有一筆十分有限的資金，您必須用這筆錢聘僱傭兵，執行上級所交付的任務。任務成功，您就可以獲得一些經濟上的支援，這樣子就可以聘僱更強的傭兵。玩者必須完成上級所交付的所有任務，才能向遊戲的終極目標挑戰。

為了吸引更多的玩者，本遊戲融入了一些角色扮演遊戲的要素。因此玩者不再是只求殺死敵人、完成任務了，培養旗下傭兵的屬性，也成為要務之一。遊戲中還有相當多的「非玩者人物」，這些人物是由電腦控制，通常是提供線索或是穿插劇情之用，但玩者也可以雇用這些「非玩者人物」，使其成為隊員。玩者可以像在玩角色扮演遊戲一樣，向NPC尋求線索或是購買裝備。

現代單兵軍武百科

《鐵血聯盟》系列遊戲最吸引人的一個特質，就是它忠實地模擬出戰場上每一個單兵的動作，以及戰場本身的環境變化。舉例來說，玩者可以利用地形地物來掩護自己的行動，若是不小心被敵人發現，他們就會驚叫，或是直接開火射擊。

在第二代中，此一模擬特性更為加強了，玩者幾乎可以命令人物做任何動作，像是行走、跑步、攀爬、匍匐、跳躍等。此外，遊戲還增加了更多的武器、物品與工具，也多了樓層的概念，玩者可以佔據制高點，獲得戰略上的優勢。因此，《鐵血聯盟2》簡直就可以說是套鮮活的現代單兵軍武百科。

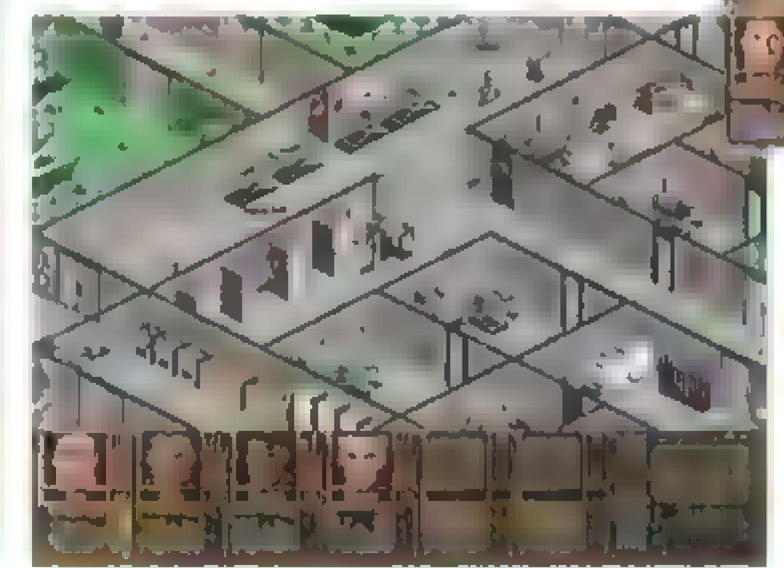


↑查看各個傭兵的狀況
↓二代的人物已經可以持雙槍作戰了

熟悉的人物相繼登場

在遊戲中，總共會出現一百五十餘位個性與能力迥異的人物，如果您還嫌少，也可以自行修改人物的屬性（當然修改的幅度是有限制的，不然大家都可以當超人了）。遊戲採用640×480、16位元的高彩模式（65000種顏色），因此畫面看起來十分細緻；諸如爆破、光影、流水等效果均十分逼真。

最令老玩家興奮的，除了新增的武器之外，當然就是在一代中深受玩家喜愛、身經百戰的超級傭兵。像是聲音慵懶性感的女殺手「狐狸」（Fox）、冷酷而只求溫飽的俄羅斯人伊凡（Ivan）、彈無虛發的葛斯（Gus）、女快槍手薇琪（Vicky）……等等，都將繼續在二代中為您服務。說到薇琪，由於二代中人物已可雙手各持一樣武器了（不過人物本身也要有此能力才行），所以她也變成了「雙槍王八妹」，殺傷力與破壞力都是一代的兩倍。



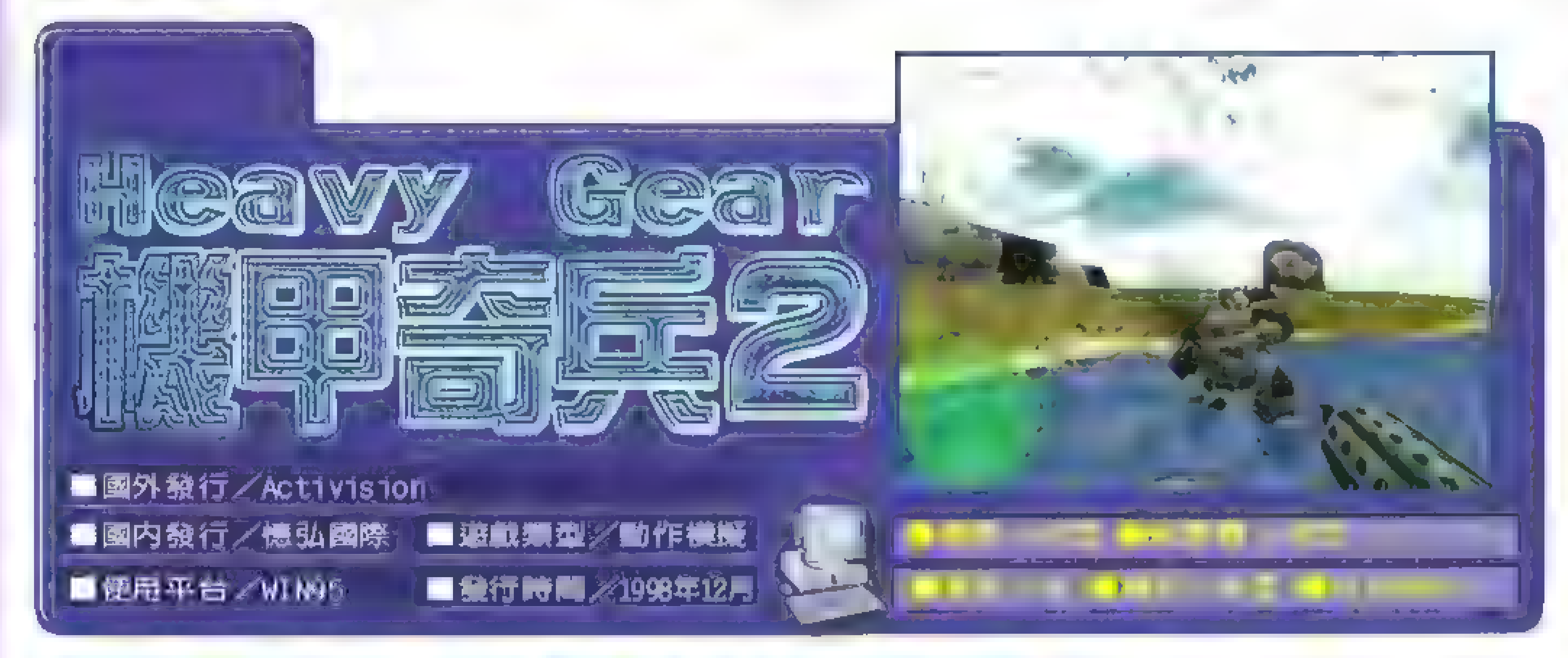
↑居然有人敢向Fox挑戰，真是活膩了
↓敵人露出破綻了，快射！！

介面設計受《異塵餘生》的影響

↑人物之間的對話，玩者可以透過介面來控制
↓近距離的肉搏戰

製作小組表示，他們在介面上的設計深受《異塵餘生》（Fallout）的影響，玩者在遊戲中也可看出一些端倪。像是平時人物是以即時的方式行走，但一到作戰時就轉為回合制，待作戰結束或人物脫離敵人的視線範圍外時才又回復為即時制的作法，就是得自於《異塵餘生》的設計。此外二代也以鍵盤搭配滑鼠，做出更複雜的指令（如集體行動、強迫移動或使用），因此玩家們更能大展身手。

只要您是戰略遊戲迷，都不應該錯過這一款歷時兩年的超級遊戲《鐵血聯盟2》，它肯定將是1998年最閃耀的一顆新星。



機甲奇兵重出戰場

Activision去年在未取得機甲戰士（MechWarrior，暫譯）授權的情況下，推出了機甲奇兵取代，這個以大型機甲的戰鬥為噱頭的遊戲，算是相當新穎的遊戲題材，可惜市場反應未如Activision預期，許多玩過該遊戲的玩家大多認為機甲的操作過於複雜，甚至感到有點棘手，儘管其它輔助介面如雷達、通訊視窗、地圖、高空圖等做得相當方便。目前本遊戲的設計負責人Jack Mamais及製作Dave Georgeson日前接受訪問時表示已聽到玩家的心聲，決心改進在機甲奇兵中所犯的錯誤，讓第二代無論在遊戲內容多人共玩支援、音效、以及繪圖上，都能獲得大躍進。

據了解，機甲奇兵2的故事是發生在前作故事結束的一千年後，這時，Terra Nova的內戰已經偃息，北方城邦邦聯（Confederated Northern City-State，CNCS）與南方領地聯盟（Allied Southern Territories，AST）言和，並聯手對付新敵人，無情的戰火擴及數座星球。

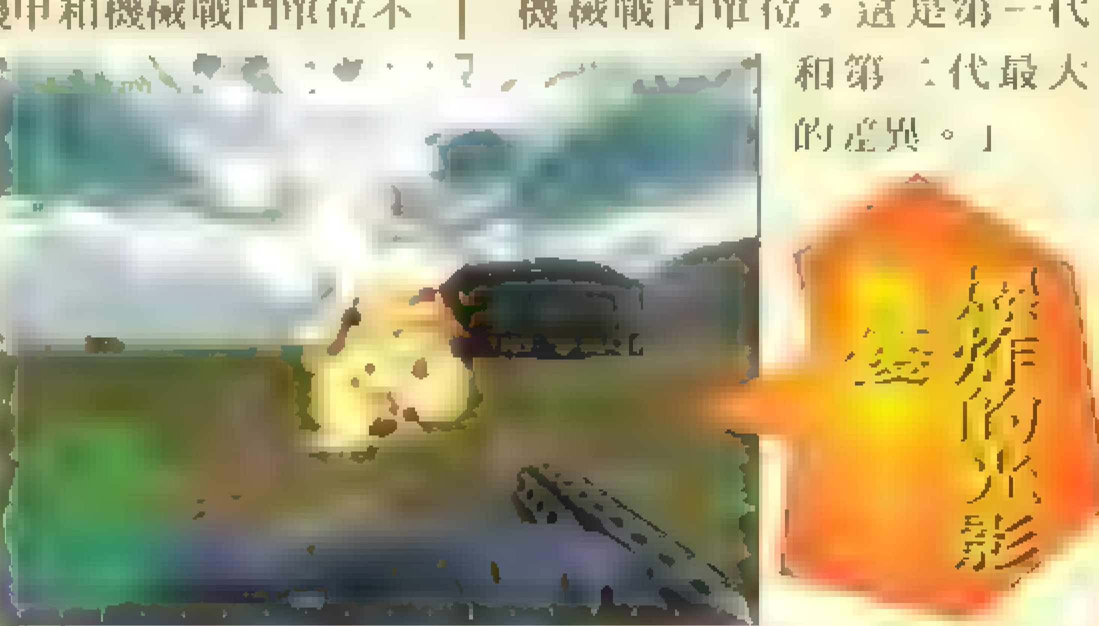

▲小心敵人襲擊。


▼機甲出動囉！！

遊戲引擎翻新

設計人員表示，機甲奇兵2的遊戲引擎將完全更新，視覺效果會更加璀璨，機甲（Gear）的動作也會更迅速，因此，玩家會有更真實的臨場感受，不會覺得是在玩具將腳機甲。玩過機甲奇兵的玩家可能會感受到遊戲的引擎無法支撐全局，無法讓玩家能覺得是在操縱機甲。

Mamais表示：「基本上，機甲奇兵是採用機甲戰士的遊戲引擎，再將它嵌入機甲奇兵的遊戲機器內，但這根本是一個要命的錯誤，因為機甲和機械戰鬥單位不同，它們比較像穿了護甲的步兵，它們有配備武器，移動快速，並且能做出像蹲下之類的動作，而且能猛烈地連續砲轟敵人。因此，設計師在製作第二代時，勢必讓遊戲引擎重新打造，使機甲表現出的效果是機甲，而非機械戰鬥單位，這是第一代和第二代最大的差異。」



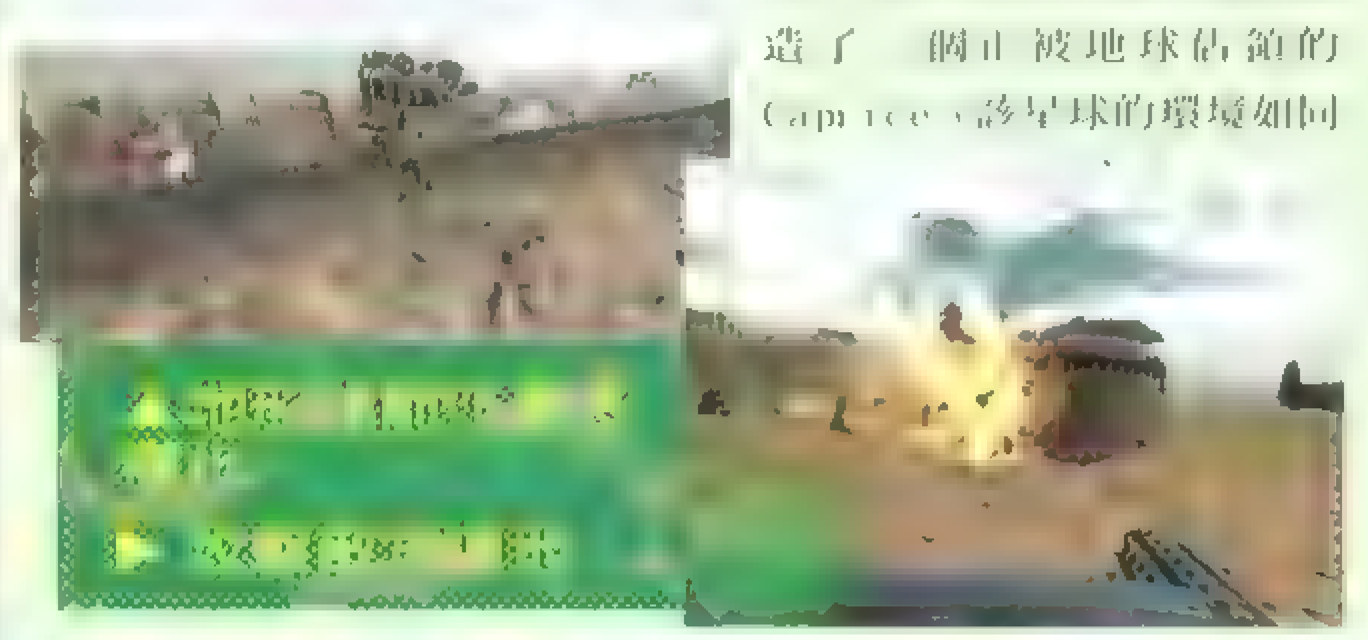

爆炸的光影

地形更多樣化

許多玩家也曾表達過希望能讓第二代的地形更多樣化的意見，畢竟第一代的色彩過於灰暗。第二代的設計群確實將這個抱怨謹記在心，玩家在新遊戲中不再侷限於沙漠這種不毛之地上，戰鬥地點的景觀會更豐富多變。為了配合這項設計，Mamais說：「我們在遊戲情節內加入了新元素：玩家遭到外來勢力的攻擊－邪惡的地球。設計師在玩家的母星和地球之間創造了一個被地球佔領的Caprice（該星球的環境如同火星般惡劣），玩家必須暗中派出機甲去搞清狀況，並搜集資訊，當然啦！要命的戰鬥是免不了。另外，在第一代裡未曾出現的Terra Nova部份地區，例如多山的北方地區、多沼澤的南方地區與兩極之地，這回我們已計劃讓這些地區出現在螢幕上。所以，畫面的多樣化，自然不在話下。」



▲這種枯燥的畫面，在續集中已有改進。



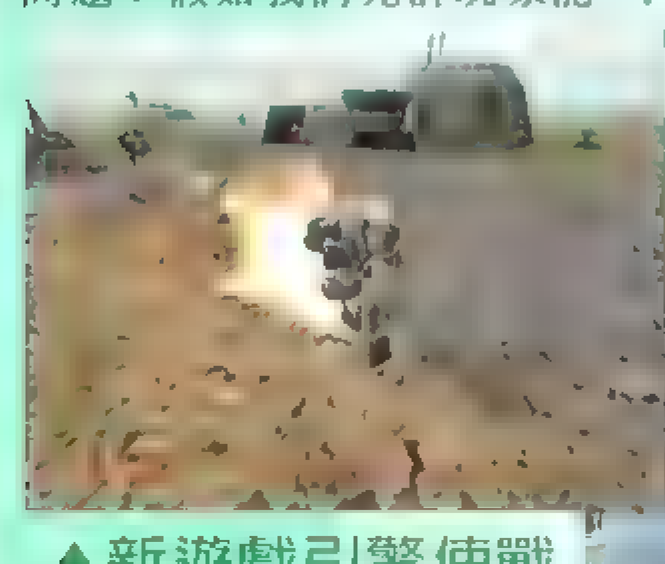
讓機甲穿新衣？

目前國外網站謠傳機甲奇兵2允許玩家在進行單人或多人遊戲前，能設定自己喜愛的機甲外觀，但仍屬未經証實的消息。針對此點，Georgeson表示：「機甲的建造系統已全部翻修，目前遊戲系統已緊鑼密鼓地在進行紙上作業，但讓玩家能夠設定新外觀牽涉到一個嚴肅的問題：假如我們允許玩家能經由設定來創造新外觀，再讓他們參與激烈的網路連線對戰，那麼，當他們上線時，其機甲的外觀必須載入每一部電腦之中，這勢必耗費很大的載入的時間，設計師們對這點仍有意見，也不願意看到停頓的情況發生，所以設定外觀的問題目前還在討論。」

在任務方面，設計小組計劃在單人遊戲中加入40個單人任務，其中包含了一個線性任務，據說多人遊戲的任務多於10個，且難度更高，包括共同對抗電腦AI的協同任務、隊伍決鬥等。目前還有消息指機甲奇兵2會有任務編輯器，對此點Georgeson補充說：「我們有推出任務編輯器的構想，但編輯器是隨盒出售，或是稍後才發行，則還無法確定。如果是隨盒出售，我們會完成提供解答客戶疑難雜症的服務。」最後，機甲奇兵2將會盡全力解決圖形問題，設計師已讓遊戲能支援Voodoo2 SLI，並希望能讓畫面支援到1600×1200解析度（但玩家必須有RivaTNT board）。第一代是利用Direct3D引擎，目前設計師正著手進行讓它能支援Glide、PowerVR SGL的工作。

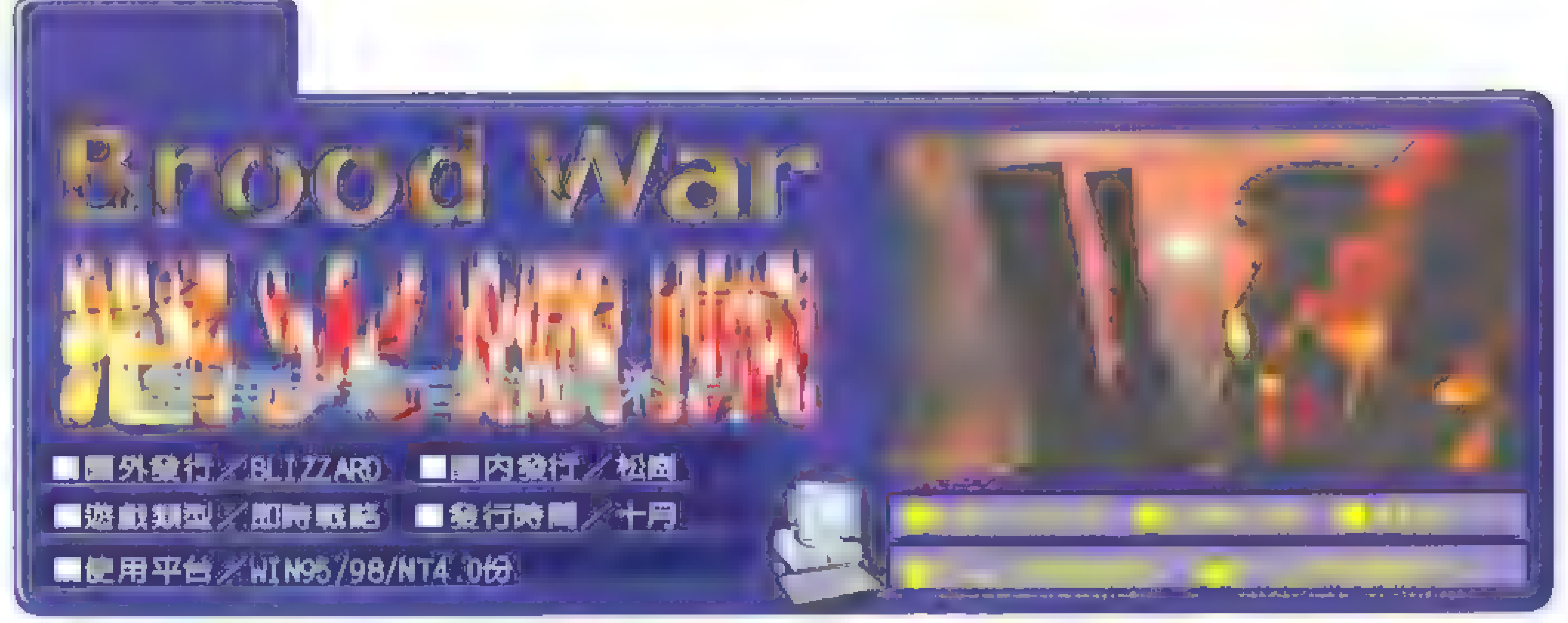


▲誰來與我較勁！



▲新遊戲引擎使戰鬥更精彩。

▶壯觀的遊戲場景



三族鼎立的星海戰火…

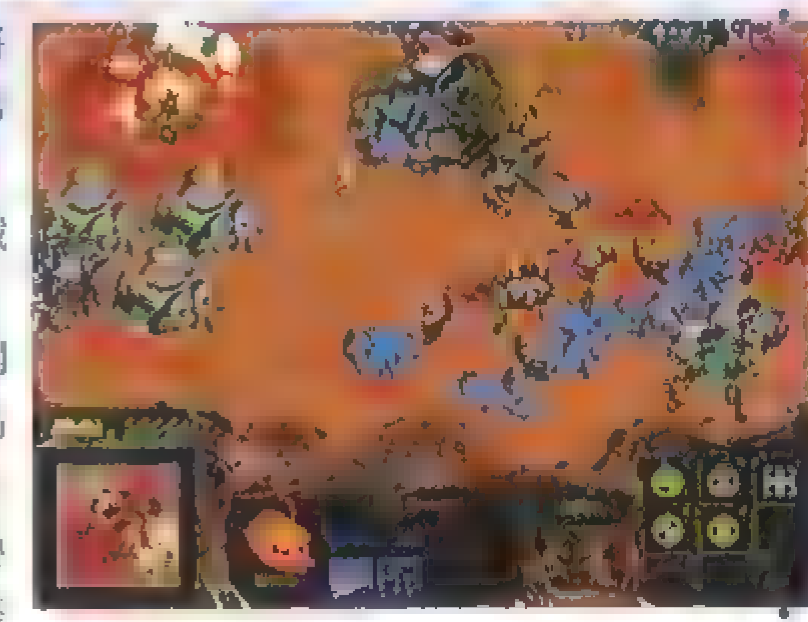


怒火燎原的故事接續星海爭霸的主線劇情，主宰死後，新的主宰繼位，但各種屬仍處於紛擾的分裂狀態。前人類鬼子女英雄－凱瑞根，嗯～現在要改稱「異形之后」－凱瑞根女王殿下，看準了這個時機，正策劃著一件足以改變星海歷史的陰謀…她要藉著人類和神民之手，完成她稱霸異形一族的野心！

自從主宰死後，人類、神民、異形三個種族之間維持了微妙的平衡。神民們決定和當初被流放的黑暗聖堂武士合作，重建他們殘破的家園。而自由反抗軍的首領－曼斯克人言即位之後雖然已經掌握了權力中心，但人類之中似乎有人準備推翻他的政權。不過，他們都忽略了，主宰雖死，還是有人繼承了它的地位－不斷進化的異形是不會那麼容易被消滅的！

多樣化的任務設計

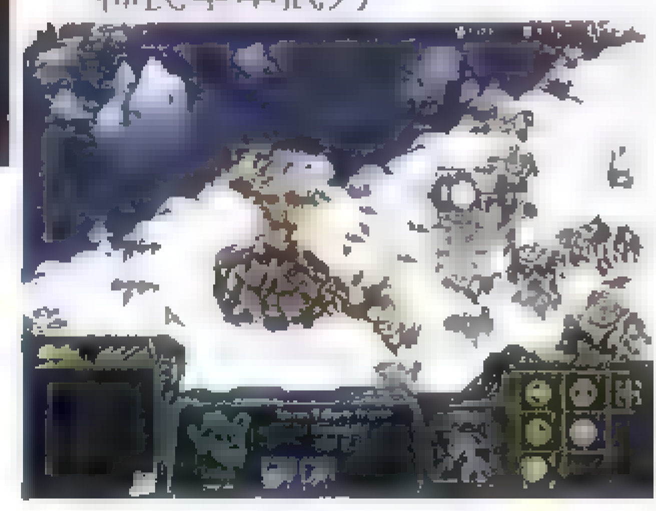
遊戲中的新舊角色個性將更為凸顯，個人都為了自己的信念而戰。爭權奪利、忘恩負義、起義叛變等衝突性極高的內心戲將在戰役任務中一一呈現。Blizzard也表示會更加強角色間的情感衝突，試圖製造更多的高潮。任務的設計較上程式更有互動性，舉例而言，任務目標需要你摧毀對方的核彈基地或控制塔台，如果你選擇摧毀核彈基地，下一個任務你可能會碰到無數的戰鬥巡洋艦，但不會遭到核彈攻擊；但如果你決定炸掉對方的塔台，下個任務你將不用擔心巡洋艦，可是將有無數的核彈朝你[illegible]來。如何抉擇？就看你的睿智決定了！





異形的空中新武力－吞噬獸

地球人的女武神飛彈艇剋制神民空中武力



復仇的時刻終於到來！



戰役的順序爲神民、人類、最後是異形。神民的母星"翁"行星在異形決戰後一片殘破，戰後倖存的神民決定放棄母星，移居暗影聖堂武士定居的沙古拉斯行星（Shakuras）。異形當然不會放過這個徹底感染神民族的機會。你的任務，就是要阻止異形在沙古拉斯的陰謀。傳說中在行星的中心，有一座擁有巨大能量的薩爾那加神殿，如果能找到神話中的兩只水晶，並在神殿中結合，所有沙古拉斯星上肆虐的異形，將會在一瞬間全部消滅！神民族的未來就掌握在你的手中！身經百戰的神民英雄們也會助你一臂之力，像是賽拉圖（Zeratul）、芬尼斯（Fenix）等。神民戰役也將有新的英雄：沙古拉斯星領袖－暗影聖堂武士瑪崔雅克（Martriarch）。

在人類戰役中，曼斯克大帝肅清了該區殘存的反動勢力建立新王朝。而你的角色則是屬於地球聯邦，一個反曼斯克大帝的組織。地球聯邦（UED）是地球的主力部隊，內部的領袖一意推翻新王朝並希望擴張勢力。UED首領道格爾（Dugall）將軍察覺了異形的出現，決定俘虜新主宰，並控制異形軍以推毀曼斯克大帝的新王朝。新的人類英雄將出現，而我們英勇的瑞那（Raynor）也爲了尋找凱瑞根而重回沙場。

前兩段戰役中，在幕後操弄一切的異形之后－凱瑞根，則將在最後的異形戰役中揭露她篡奪主宰地位的計畫，一統星海！！

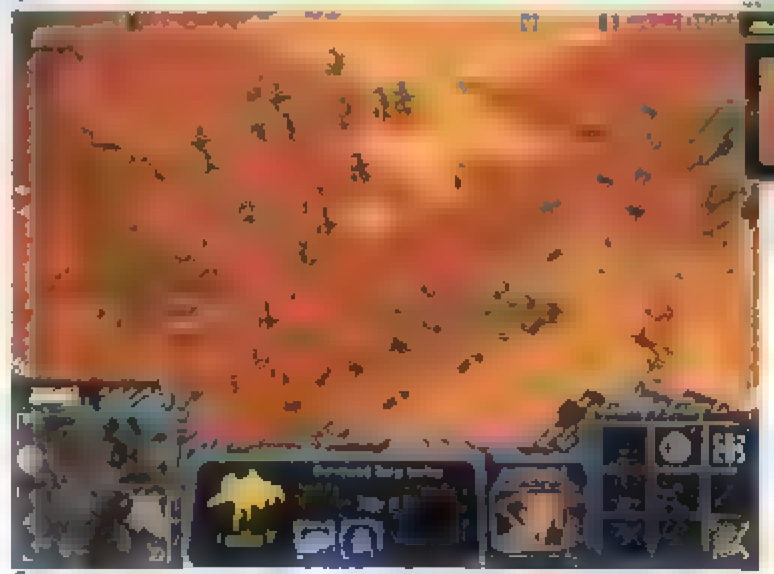
← 地球人部隊設下天羅地網

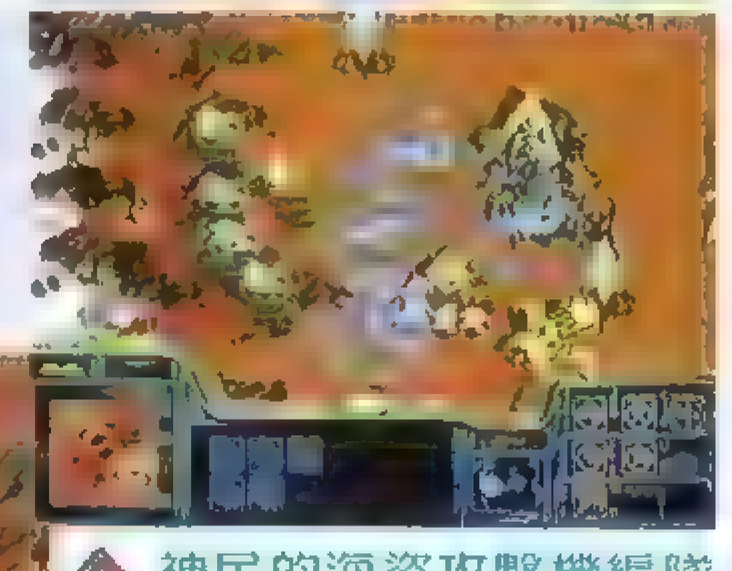
↓ [illegible]



更多變化的多人對戰模式

在這幾個月中，Blizzard參考了Battle.net上玩家的意見，把原來星海爭霸中連線對戰時，被玩家視爲"花瓶"的部隊做了加強。人類的巨人和異形的雷獸都增加了新的能力，配合新增的單位及v1.02更新檔的修正，相信以往玩家們的對戰必勝攻勢要做全盤的修正，屆時新的戰略均勢又將產生。Battle.net上的對戰也將有不同的方式，玩家可以選擇原來版本的星海爭霸或是增加了怒火燎原的版本捉對廝殺，各有各的全球排名賽，將不會有不公平的情形發生。





↑ 神民的海盜攻擊機編隊進攻

← 異形的遁地獸突擊地球人部隊

星海爭霸目前在世界的銷售量已突破百萬套，這也是Blizzard公司連續第三個作品銷售均超過一百萬（魔獸爭霸II、暗黑破壞神、星海爭霸）。相信各位經過「星海爭霸」啓蒙、「血海狂濤」洗禮的即時策略戰將們，絕對不會錯過Blizzard的最新力作：怒火燎原！



以創作歷史戰爭系列遊戲聞名於世的Talon-Soft，98年首次製作的即時戰略遊戲"絕地爭霸"即將在台灣與喜好即時戰略遊戲的愛用者見面，這個廣受國外媒體推崇的遊戲，近日內即將登台亮相。

在一次猛烈的征戰過後，地球上僅存著六支部族，分別為鐵血族、暴走族、亞馬遜人、生化人、異教徒以及遷徙族，這六支部族都來自不同的地方，每一族首領都各有各的想法與企圖，族與族之間相互糾結，爭鬥不已，在如此混亂的世界中，誰能解救全人類，誰能打破這長久以來大地的紛爭，在這裏你將接手完成許多不可能的任務，在這荒蕪的絕地上，浴血拼鬥，過關斬將，一直到世界和平為止。


◀遷徙族漫步在廣大無垠的沙漠中


極地戰場上的戰鬥佈署


亞馬遜人高度文明城市


鐵血族的將士

強大的連線對戰 超值的感官享受


▲遷徙族的住所

即時戰略遊戲是目前極為流行的遊戲型態，因此支援IPX網路以及INTERNET連線功能是絕對必要的，這款遊戲為玩家提供了多種遊戲模式，包括單人對電腦與多人對戰連線模式，配合遊戲內容中六個不同文化背景的種族，"絕地爭霸"允許八人同時在IPX網路上連線對戰，或四人同時在INTERNET上連線對戰，絕對讓您大呼過癮！另外玩家進入遊戲後，還可以選擇故事模式或對戰模式，其中故事模式可依六支種族不同的故事背景，分別賦予玩家不同的各項任務，例如對於遷徙族與異教徒而言，由於並不完全具有相同的意識型態，但是卻又同時共同擁有一塊土地，因此摩擦便成為家常便飯，在"Taking out the Trash"這個任務中，就是讓你去發掘有關這個種族之間互相摩擦的過程，另外在一個有趣的"Biker Gambit"任務中，由於敵我雙方實力相差懸殊，因此暴走族的任務便是和鐵血族大玩貓抓老鼠的遊戲。

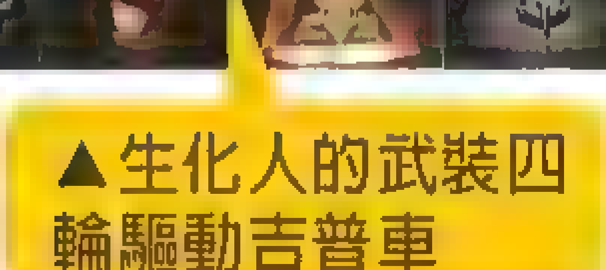

▶異教徒的教堂

可以讓玩家自由組合的武器系統

在戰略遊戲中，玩家常常只顧著生產大量的武器軍隊，以量取勝，卻忽略了實際敵我消長的態勢變化。在玩“絕地爭霸”的時候，可別忘了時常觀察敵人的兵員素質以及武器狀態，由於TalonSoft在“絕地爭霸”遊戲中，特別增加了彈性組合武器的新功能，玩家便可以觀察敵方武器的裝備素質，來即時決定所要購買的武器數量與組合，玩家若能巧妙運用這種功能，通常就能以少勝多，以寡擊眾。

▼暴走族最常用的重型裝甲摩托車





▲生化人的武裝四輪驅動吉普車

更聰明的遊戲指令

指揮大軍出征，如何才能最簡單地操作完善的作戰計畫？千軍萬馬，要怎樣才能有效的指揮大軍即時作戰？不用煩惱，“絕地爭霸”爲使用者提供了一個有效而且方便的指令：指定移動路線。也就是在普通的移動模式之下，兵員會自動依循最短的路線前往目的地，但另外一方面在特殊的情況下（例如需避開敵人時），玩家也可指定兵員的移動路線，當按下shift鍵不放時，玩者可以用滑鼠左鍵在戰場上點選多個轉折點，然後被選取的兵員就會自動按次序逐一前往每個轉折點，玩家以此方法即可設定各種弧狀或來回的移動路線，使你的攻擊部隊更具有彈性，幫助玩家統領作戰。



提供網路對戰功能

多變的場景

在遊戲中有許多不同的地形場景，分別是都市廢墟、山區高地、熱帶叢林、沙漠荒野以及廣大荒原等詭譎多變的地形，當你在這些變幻莫測的地形中執行任務時，千萬要處處提防、時時小心，因爲在這個不可預知的大地中，敵人一直在加強產能，生產更強的武器，並且虎視眈眈，玩家最好是先購買礦車，增加生產力，然後再購買武器，直到實力夠強後，再出發與敵人作戰。



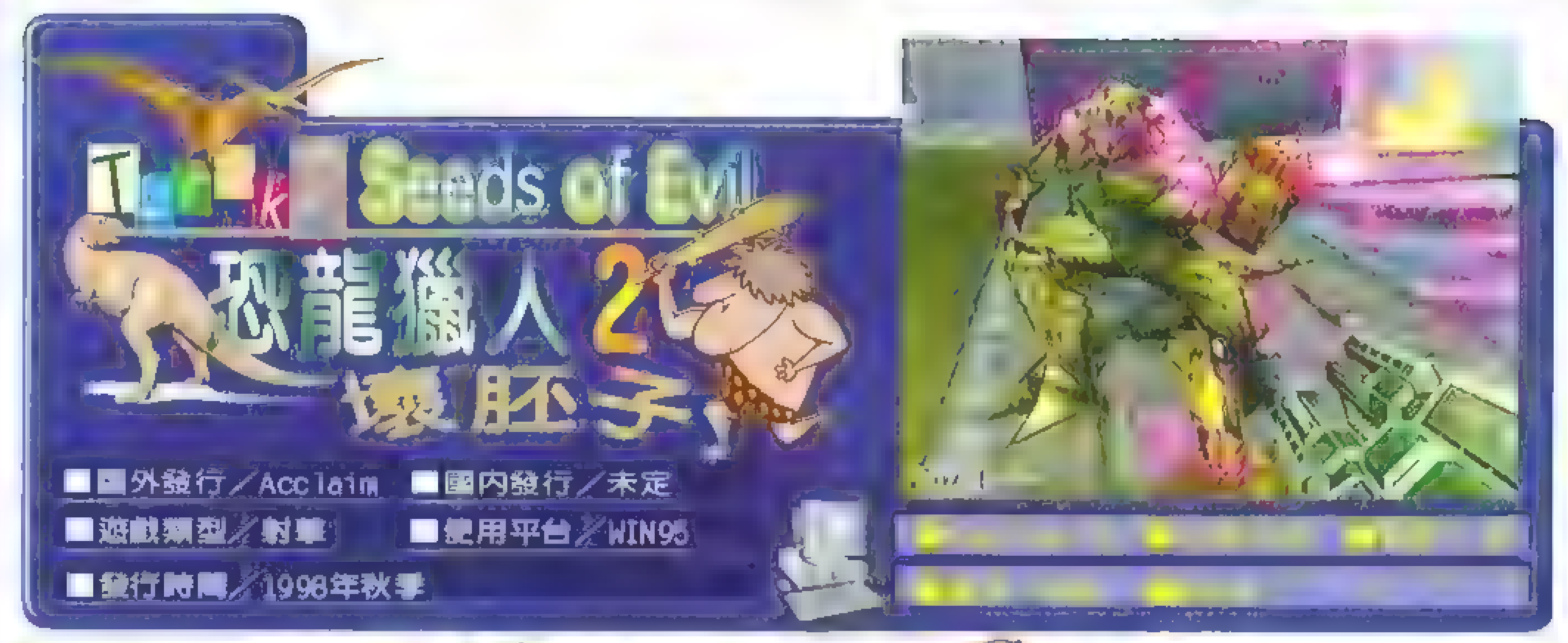
充分發揮無限想像力的遊戲

TalonSoft製作的“絕地爭霸”絕對是一款能夠讓你發揮無限想像力與作戰能力的最佳遊戲，這款遊戲增加了種族之間文化差異與意識型態的潛在因素，更進一步融合策略與戰術的運用，最後經由極爲簡單的操作介面以及艱難的任務挑戰呈現給玩家。

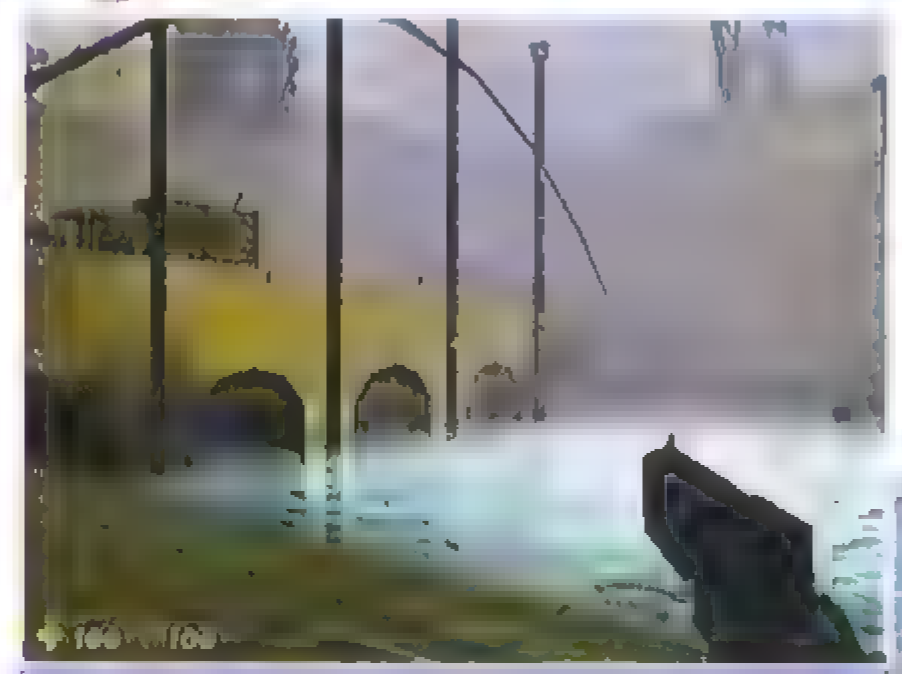
最後值得一提的是“絕地爭霸”包含了最先進的人工智慧決策支援系統，在“絕地爭霸”遊戲引擎中，TalonSoft運用獨特的模組化AI語言，使得電腦可以在每場戰役中，先根據所得到的戰地資料加以分析，然後改變AI模組，使得電腦在每場戰役中所運用的戰術均不盡相同，如此便直接地增加了遊戲的靈活度、總代理名宇資訊還表示，他們會不定期在該公司的網站上提供任務檔，以供消費者免費下載之，名宇資訊網站～http://www.c3.com.tw



▲暴走族正準備偷襲遷徙族







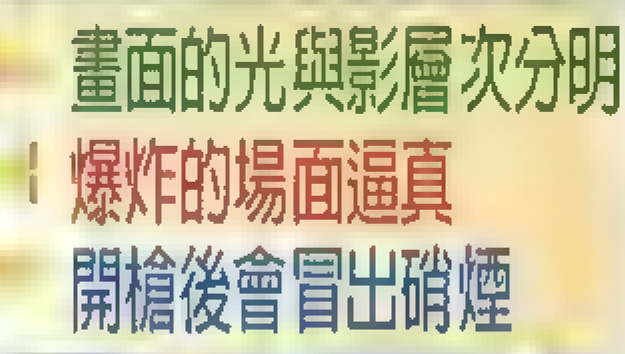
如此優異的光影實在少見

記得去年巫毒卡熱賣時，筆者在NOVA廣場看到一家硬體專賣店以恐龍獵人（Turok:Dinosaur Hunter）這套遊戲作為巫毒卡的Demo片，當時曾被這套遊戲精彩的動畫深深吸引，據了解，純PC版的恐龍獵人二：壞胚子（Turok2:Seeds of Evil暫譯）的故事是接續第一代，敘述Turok在恐龍獵人中打敗Campaigner後，企圖將時空權杖（Chronocepter，具有神秘力量的古代武器）丟入火山來摧毀之，但這麼一來，Turok卻吵醒了被囚禁在一艘埋在失落大地深處的太空船之內的Primagen，Primagen試圖製造災難，因此，Turok必須解決Primagen所引起的災難。

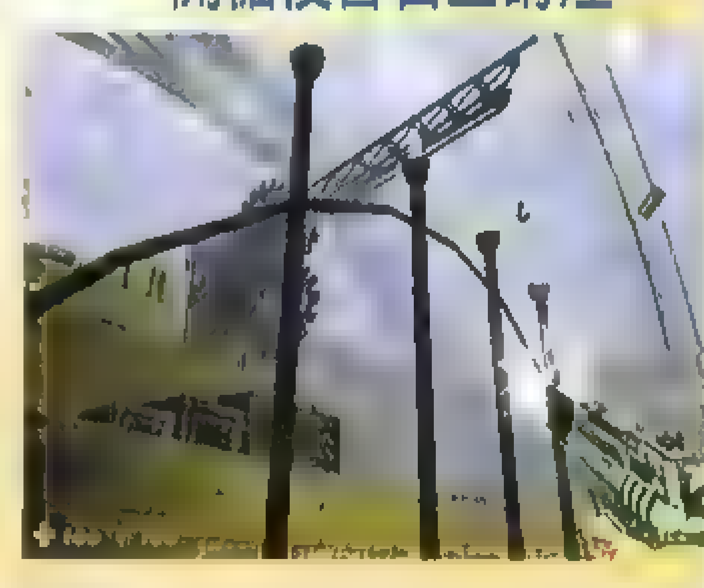
新武器

遊戲使用更新過的3D引擎，許多特色都經過提升，其中首推引擎的軟體貼圖功能（Softskinning），它允許遊戲中的模型能更真實、更平滑，例如，生物的肌肉能隨時鼓起，並且能表現出諸如縐紋等細微部份；另外，引擎還能表現出即時肢體衝擊的物理效果，它讓玩家可以瞄準身體的特定目標射擊；除此之外，遊戲還使用即時光源，創造出火光搖曳及發光點激的特效。

在遊戲中琳瑯滿目的武器，堪稱第一代的一大特色這項特色在壞胚子也不例外，遊戲中提供24種武器供玩家選擇，其中包括大蠍劍及烈火砲等都是相當酷的武器，為了讓玩家能將這些武器發揮的淋漓盡致，設計師提供30多種敵人作為你的箭靶，敵人都具備獨特的AI，牠們會進行集體攻擊也會迂迴繞到背偷襲，不見得只笨到和玩家作正面對抗。遊戲最大的特色應是新增的多人共玩支援功能，它可同時至少十二位玩家上線廝殺；據說設計師還有意提供一個關卡編輯器，讓玩家創造自己喜愛的關卡。



畫面的光與影層次分明
爆炸的場面逼真
開槍後會冒出硝煙







微軟去年推出的世紀帝國之今銷售量已超過一百萬套，由於世紀帝國二必須明年才能推出，為填補這段空窗期，該



公司預定在十一月推出世紀帝國的資料「羅馬霸主」（Age of Empires :Rise of Rome，暫譯）。除了填補出片空檔之外，還有一個原因讓羅馬霸主得以現世：這套以人類歷史與帝國演進為主軸的遊戲，竟然獨漏曾創造人類光榮歷史的羅馬帝國，就在玩家質疑下，羅馬霸主誕生了!!

羅馬霸主裡共有四大民族參與這場文明的爭霸，除羅馬人外，還有迦太基人、帕爾米亞人（Palmyrans）、以及馬其頓人，總共四場新的羅馬戰役。

羅馬人是遊戲的主角，他們是偉大的建造者，不論是建造牆、塔或世界奇觀，都比其他民族省了15％的建築成本。羅馬步兵的攻擊速度也比其他落後民族快上30％。羅馬人的宿敵迦太基人的運輸部隊速度比其它民族快[illegible]％，其學院（academy）單位與大象的攻擊傷害值比其它民族多25％，就連戰船也多了25％的攻擊值。帕爾米亞人在亞歷山大帝國衰亡後，控制東地中海，其貿易能力優於作戰能力，每趟貿易都能比其它民族多賺取兩倍的黃金，其駱駝騎兵比一般單位行進速度快[illegible]％，成為貿易要道的「沙漠警察」。帕爾米亞的村民的建造成本比其它民族少一半，但他們身穿盔甲，工作速度比一般快[illegible]％。至於馬其頓人則屬於後期希臘文化所孕育的民族，是羅馬人最可畏的對手，因為它的學院部隊和所有徒手戰鬥部隊的戰力，都優於一般民族，甚至製造攻城武器兵工廠（Sieges Work-shop）的單位生產成本都便宜一半。





九七年是即時戰略遊戲(RTS)傾巢而出的時代，除了玩家在電腦桌前殺得眼紅外，各遊戲公司也在市場上面對面地進行近身肉博。然而，而由Cavedog所製作的橫掃千軍即爲少數到現在仍能讓玩家立刻喊出的RTS ，這套遊戲的優異3D技術，讓它革除魔獸爭霸、終極動員令所使用的平面圖形，使部隊、建築物、地形等均以立體圖形呈現，除地圖捲動平順外，光影表現更是一流，讓玩家終沈醉在核心與武力的慘烈廝殺中而無怨無悔。



彷如人造花的草木

哇，戰艦受到包圍了!!

四大元素的對抗

值得注意的是，王朝戰役並非是橫掃千軍的資料片，它是一個堪稱「續集」的獨立遊戲。在王朝戰役中，玩家看不到任何機器人，相反地，企劃在遊戲中虛構了另一種形式的幻想劇情，騎士、不死戰士（unde-ad warrior）和邪惡的人類施法者才是遊戲的要角。據了解，遊戲的故事是發生在幻想的地球，在那兒，獲得四大主要元素(elements)即可支配至高無上的權力。這四大元素所代表的力量分別爲火、地、風與水。玩家在進行戰鬥前必須先選則維護那個元素，再下令各元素的手下進行征伐。



準備攻城二



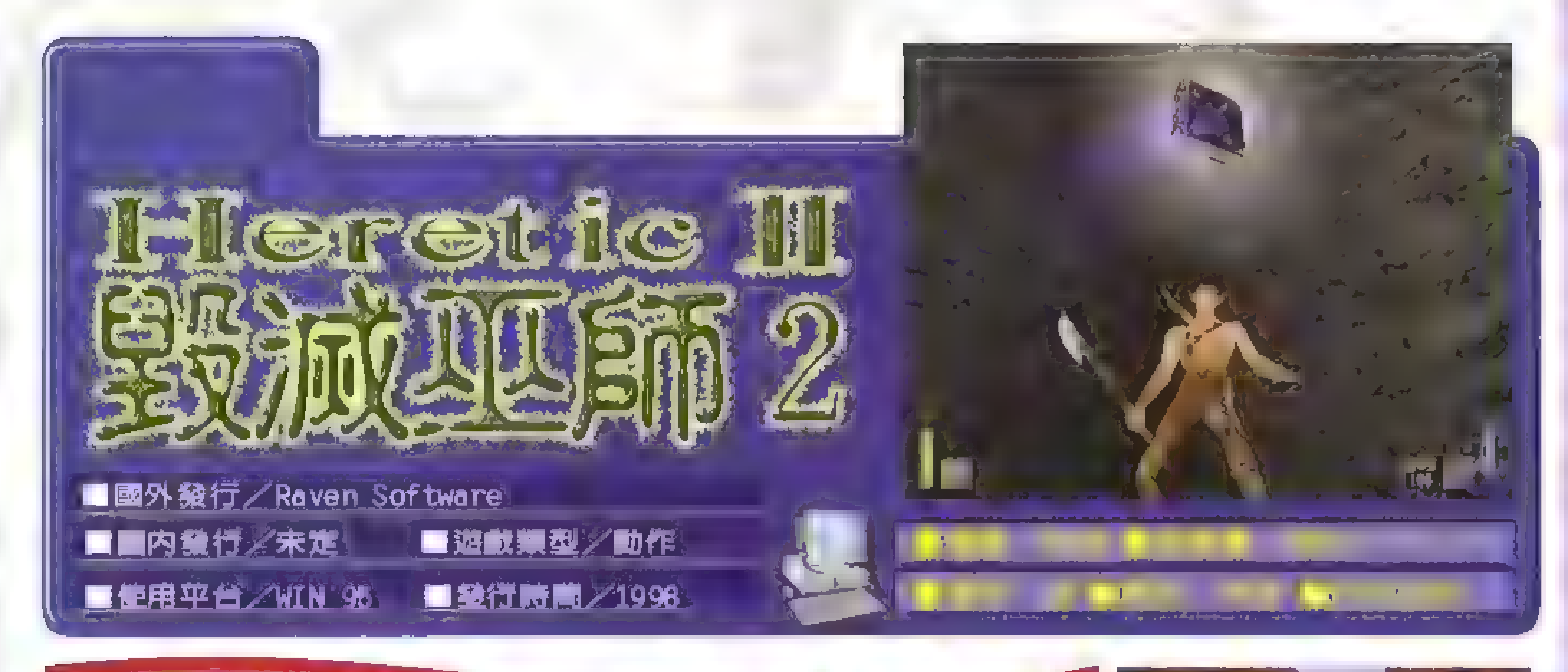
火元素部隊準備向水元素進攻

火代表摧毀，永遠擺脫不了與邪惡的關係，其部隊包括惡魔、靈幻法師（chaotic mage）與不死兵團；地則代表生命與善良的天性，旗下的軍隊包括騎士、弓箭手與巫師；風則擁有在天空中飛行的生物；而水則控制海洋與河流，擁有許多雄覵的水中生物。雖然遊戲擺脫了橫掃千軍的科學杜撰成份，但仍不失橫掃千軍的原味，因爲它是使用原

可下載新單位與新地圖



橫掃千軍的引擎製作，但整個引擎完全經過翻修，因此橫掃千軍所擁有的優點在遊戲中都找得到，另外，時下流行的區域與網際網路連線對戰、下載新單位與新地圖的功能等，它也都樣樣具備。



全新的3D續集遊戲

Raven Software最新3D動作遊戲─毀滅巫師二（Heretic II，暫譯）敘述主角Corvus在毀滅巫師中打敗D'Sparil後，被放逐到極荒之地。在他回到家鄉時，發現家園流行一種致命性的神秘傳染病，而他也不幸被感染，因此，Corvus必須在一切都無法挽回前，找出治療的方法。Coruvs在任務中將探險荒蕪的城市、峽谷、危機四伏的礦坑、廢墟、隱藏殺機的地下城，以及其它具異國風味的國度。由於遊戲是採用id software所設計的引擎，除了施法過程呈現Raven Software故有的華麗視覺特色外，引擎還創造了優異的彩色光源、高水準模型、與平順流暢的多人線上決鬥。值得一提的是，該引擎讓主角不僅能跑、跳、迴避、和游泳，還可以做出迴轉、突然跳動、滾動、衝撞等動作。



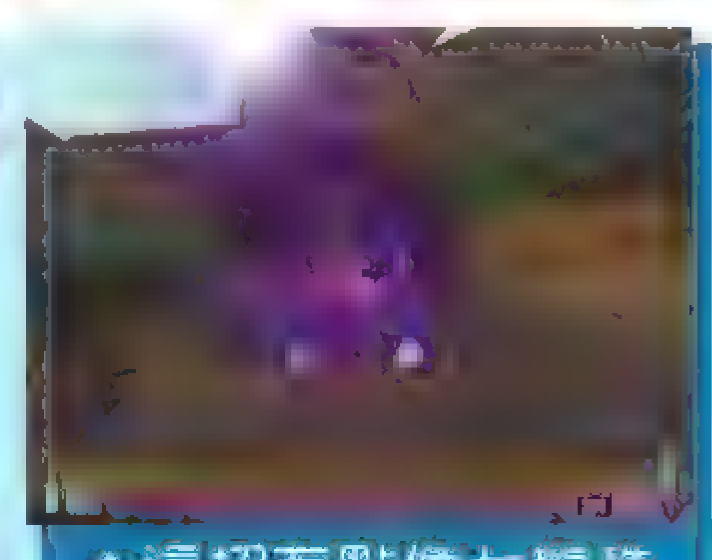
▲光源表現優異



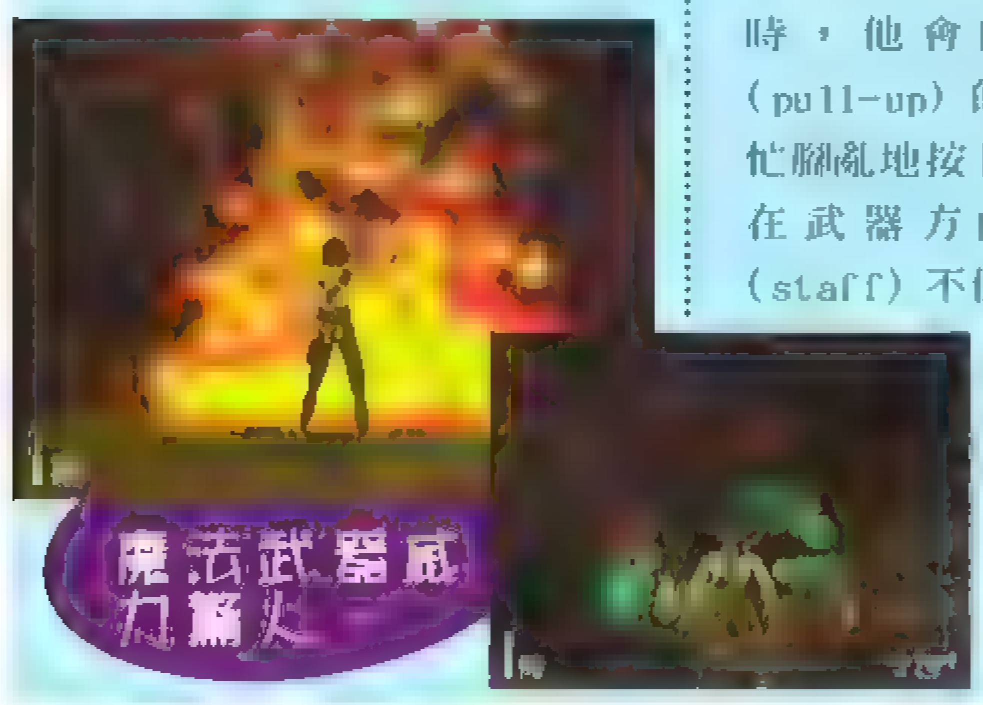
▲遊戲環境廣大而多變，◀戶外遊戲場景

魔法武器酷斃了

設計師表示，主角在遊戲中稱得上是「表演特技」，因為大部份的武器都是以魔法為基礎，這讓主角在畫面中呈現出幾乎無範圍限制的絕技，例如轉動後往每個方向發射，此外，主角還有完美的游泳動作，包括令人印象深刻的仰式；另外，他也可以做出向後翻筋斗的動作。在動畫方面，當Corvus走到岩石邊緣時，他會自動地做出拉起（pull-up）的移動，不用玩家手忙腳亂地按下任何額外的按鈕。在武器方面，主角的權杖（staff）不僅是一種武器，亦是一種導航的工具，據說，當Corvus可利用它跳上平台等高處位置。其它武器還分攻擊與防衛性武器，均以魔法為基礎，而且需要魔法藥水。攻擊性武器包括基本的火球攻擊、地獄權杖（Hell Staff）魔法飛彈、紅色彩虹、毀天滅地（Sphere of Annihilation）與火焰牆等；防衛性武器則包括斥力環（Ring of Repulsion0、變形蛋與傳輸術（Teleport defense）等。



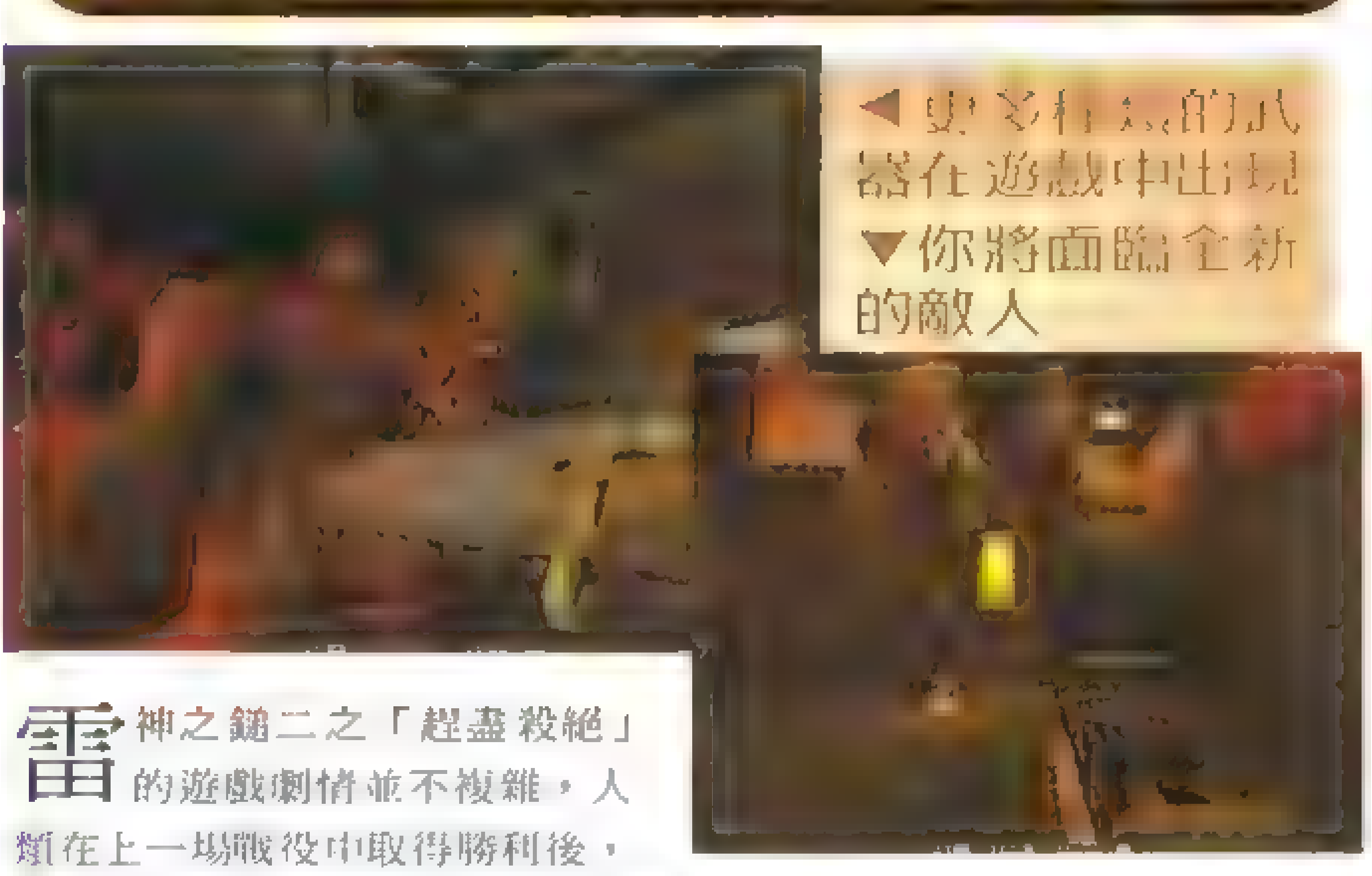
▲這招有點像七龍珠裡的生命球



魔法武器威力驚人



文明存亡繼絕之戰



◀更多精采的武器在遊戲中出現
▼你將面臨全新的敵人

雷神之鎚二之「趕盡殺絕」的遊戲劇情並不複雜，人類在上一場戰役中取得勝利後，異形們收拾殘餘舊部，回老家搬出超強的援軍，再一次傾巢而出，大批部隊進犯到地球家門口，爲了全人類，您又要披甲上陣，爲了地球文明存亡繼絕而大開殺戒一番。

這種帝國大反擊式的劇情安排，絕對是讓玩家殺得天昏地暗的保證，可是，要能讓玩家能殺得淋漓盡致、殺得深獲我心、殺得心滿意足並感謝電腦科技的進步，可就是另一回事了。雷神之鎚二之「趕盡殺絕」的設計群，爲賺取玩家在完成任務後流下那滴滿足感恩的眼淚，這次可卯足全勁，全新的關卡、全新的武器、再加上數種強得變態的新異形敵手紛紛出籠，遊戲並且再次加強電腦敵手的人工智慧，又在多人連線中加入新的花樣，使得雷神之鎚二之「趕盡殺絕」已成爲Quake Like遊戲玩家殷切等待的對象。

在雷神之鎚二之「趕盡殺絕」遊戲中，提供了十四個單人遊戲關卡及另外十個多人連線的地圖關卡，關卡除了具備高度互動的環境及驚人的炫目場景，每個關卡的龐大也都是雷神之鎚二中所未見的。

多人連線還有tag玩法的設計

除了絕佳的單人關卡，流暢的多人連線功能更是雷神之鎚二能稱霸全球的重要原因，在雷神之鎚二之「趕盡殺絕」遊戲中，提供了十個全新的多人連線關卡，在多人連線搶旗賽中加入tag的玩法，可以增加更多連線比賽的樂趣：找到tag的玩家會變身成黃色，在獲得旗子時可以額外加分，可是，其他玩家就可以追擊這個已有tag的玩家，以獲取得他的tag和寶物。



Dungeon Keeper II
地城守護者II

■國外發行／EA　■國內發行／美商藝電
■遊戲類型／RPG　■使用平台／WIN95
■發行時間／未定



去年牛蛙公司顛覆傳統觀念，推出與眾不同的角色扮演遊戲：地城守護者，這套遊戲除了創下令人滿意的銷售成績外，更被選為一九九七年年度最佳遊戲之一。玩家在地城守護者中扮演魔域的主宰者，守護他所擁有的金銀財寶，將所有垂涎你寶藏的勇者，悉數趕出地下城。經過一年多的再接再厲後，牛蛙公司準備使壞，圖以地城守護者二（Dungeon Keeper 2），暫譯，再度掀起市場旋風。

據牛蛙公司表示，地城守護者二將比第一代更道德敗壞、更邪惡，設計師在第二代中將運用更多的地圖、加入更多的怪物、甚至更多偽善的角色供玩家折磨與砍殺。假如玩家折磨盡所有的善類還心有未甘的話，還能夠折磨自己所擁有的部隊。另外，玩家在第二代中將有更多的方法讓那些做錯事的怪物付出更大的代價，敬告怪物，別犯錯！





3D遊戲環境與網站支援服務

據牛蛙的設計師表示，今日的3D引擎不僅物理效果豐富，其視覺效果也比2D Sprites好很多。在地城守護者二中最大的改變將是圖形部份，遊戲將在完全3D的環境下進行，怪物與角色均以多邊圖形構成，因此，每個事件的發生都以3D模型來表現，所以，被肢解的手臂、大腿或頭部將以真實的3D呈現，剛被劈裂的肢體若摘倒牆壁，使會出現自牆上反彈的效果。為增加每秒畫面速率及效果，第二代的遊戲引擎將會支援Direct3D硬體，讓彩色光源及動態貼圖能表現更佳。



此外，設計師還為地城守護者二建造了新房間（room），讓你擁有一座經過精心策畫的地下城。另外，第二代多了很多生物，而魔法系統也加以擴充，同時還支援區域網路與網際網路的連線遊戲。更令地城守護者迷興奮的是，牛蛙公司將在網站上提供支援，讓玩家在買了遊戲以後，還可以下載日後新增的關卡、生物、以及法術，以充實遊戲內容。





超級運動員＝妙手神偷？

老玩家們肯定還記得《超級運動員》(Lode Runner)這個經典的動作益智遊戲。在Apple II個人電腦還盛行的時期，這個一張磁片裝，Apple II的磁片容量是單面140K的遊戲曾讓世界上無數的玩家茶不思飯不想。在眾多早期的電腦遊戲中，《超級運動員》擁有的關卡數不但是最多的一個，也首創將場景編輯器附在主程式一同銷售的設計，成功地延續了遊戲的生命。

《超級運動員》的主角事實上並不是一位運動員，而是一位時空大盜，他必須前往各個關卡之中，盜取所有的寶箱。在每一個關卡中，有許多要致主角於死地的警衛和怪物。好在主角具有「挖地洞」這項特殊能力，他可以藉著地洞竄逃到不同的樓層去，也可以利用地洞將敵人坑殺。

隨著時代潮流的前進，《超級運動員2》將是以全新的3D立體視角來呈現。遊戲中共有104個可自由選擇的關卡，分佈在五大關中。每一個大關都是採用不同的風格和主題來設計，分為叢林、奇異、齒輪、夢境、以及工廠等五項。每一個關卡的地圖除了是3D視角外，也使用了16位元的高彩模式(65000種顏色)來顯示。

除了五大關卡外，設計小組還設計了一個開場關卡和23個教學關卡，加上每個大關中各有一些隱藏的關卡，關卡的總數高達162關。隱藏的關卡是要等到玩者把所有預設的關卡過完後才會出現，希望以此吸引玩者的挑戰。

在《超級運動員2》中，主角變成了兩位，造型也更像是一位妙手神偷了。玩者可以選擇扮演男性或是女性，也可以為主角選擇不同顏色的衣服。在古老的一代中，人物的動作十分有限，而二代中主角無論是跑、跳、翻騰、攀爬、吊單槓等動作均十分的細膩、逼真。

在玩家們最關心的網路連線功能方面，《超級運動員II》預設了七種不同的連線對戰方式，可以讓最多八位玩者在區域網路或網際網路上進行連線。當然了，最能延續遊戲生命的「場景編輯器」也是隨主程式免費附送的，想設計變態關卡來整親朋好友的人可以好好發揮一下了。

▲兩個笑臉，迎接玩者的進入。

◀高彩模式的雲霧和光影效果。

▶場景編輯器是延續遊戲生命的利器。

▲有些機關是可以運用的。

◀樂高模型風格的場景。

CIVILIZATION：CALL TO POWER

文明之權傾天下

■國外發行／Activision
■國內發行／協弘國際 ■遊戲類型／策略
■使用平台／WIN 95 ■發行時間／1998年底





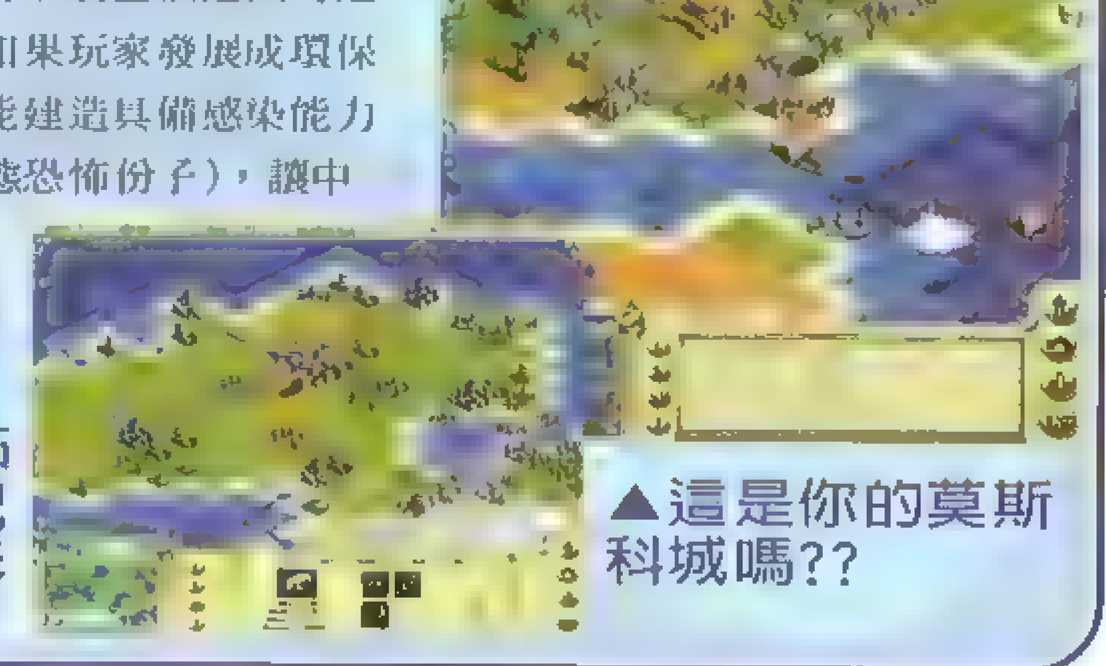
仿自文明帝國二的畫面



遊戲中另一個令人津津樂道的設計是「戰備」的觀念，假如玩家擁有支強大的軍隊，卻無法派上用場，這時你命令部份的軍隊解散，但他們仍然可以在稍後的遊戲中動員起來。另一方面，戰備單位還是可以「先發制人」，只要玩家將他們佈署在邊界，當敵人入侵時，便會予敵迎頭痛擊。在畫面表現方面，設計師是以類似文明二的斜向四十五視角，輔以sprite為基礎的單位來呈現，雖然圖形是以sprite表現，但遊戲仍不乏濃煙、反射、以及各種戰鬥／動作動畫。除了各種單位都有自己的戰鬥動畫外，鳥會從天空呼嘯而過、魚會跳出水面、水在陽光下閃閃發光，相當賞心悅目。

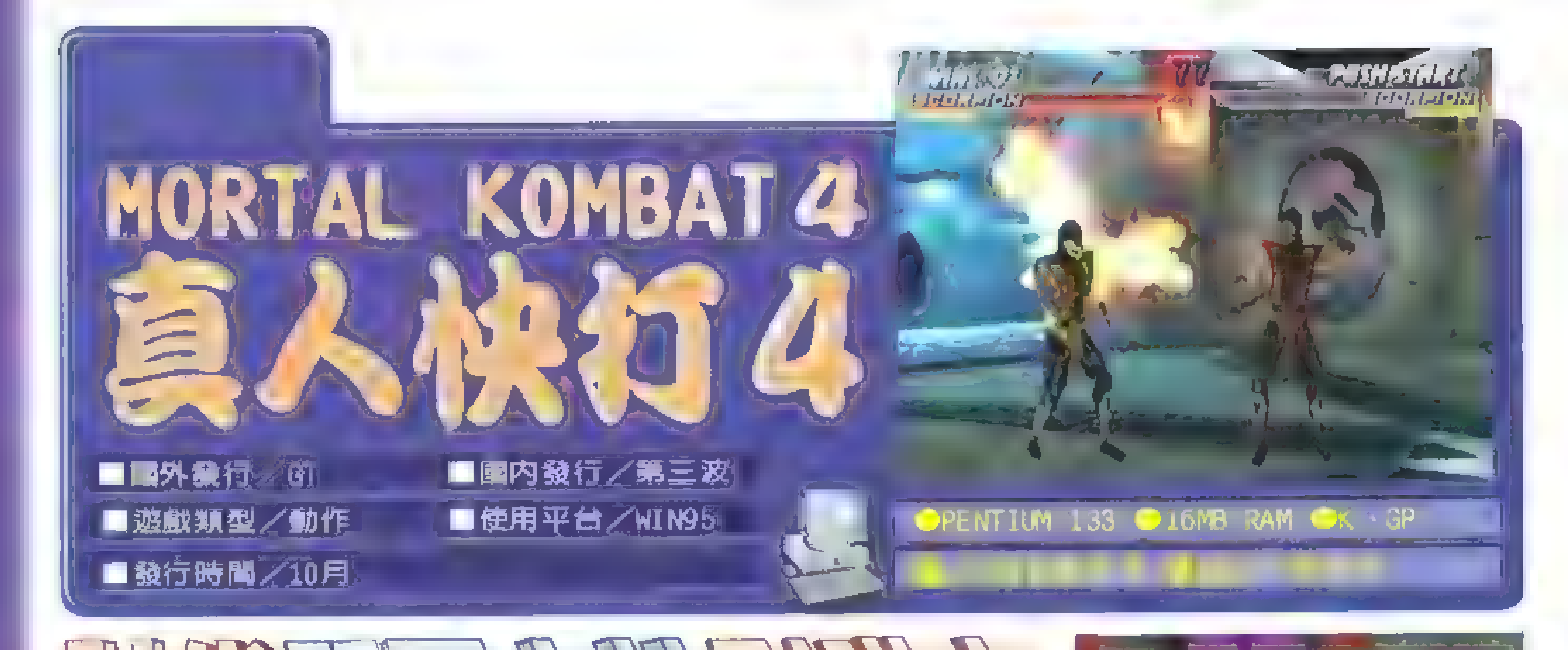
集經濟、宗教、恐怖主義戰爭於一身

另外，本遊戲也汲取即時戰略遊戲的優點，採用了「戰爭迷霧」(fog of war)的設計，玩家沒有佈署單位的地區均呈灰暗一片，這時，巡邏單位便可派上用場。玩家在遊戲中將和多達七位由電腦控制的敵人對抗，在科技、建軍、外交折衝等方面一較高下。玩家在遊戲中選擇何種政府，取得何種單位，將改變整個遊戲的過程，例如，如果玩家發展成環保政府，你便能建造具備感染能力的單位（生態恐怖份子），讓中毒的敵人逐步癱瘓，終至瓦解。



▶許多點子有世紀帝國的影子

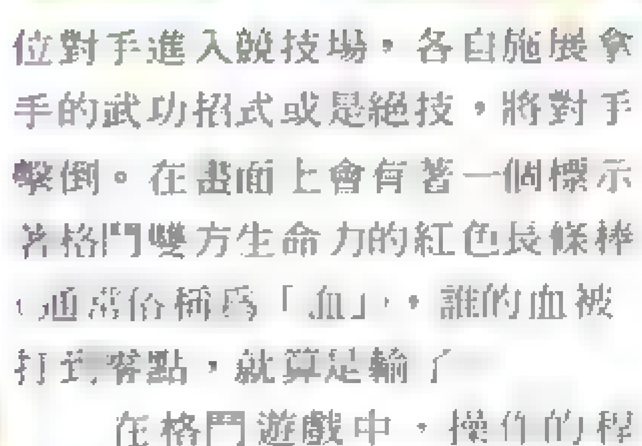
▲這是你的莫斯科城嗎??



討伐邪惡之神刑諾克

數千年前，邪惡的大神刑諾克肆虐人間，雷神於是發動了一場毀滅性的大戰。刑諾克雖然被雷神打敗，並被封入死靈世界中，但是戰火也使得凡間成為一片廢墟，整個古文明都被摧毀殆盡。在《真人快打》（Mortal Kombat）的一到三代，都是描述刑諾克由死靈世界中派遣爪牙，企圖重奪人間的故事。而在即將推出的第四代中，則以刑諾克逃出死靈世界為主題。

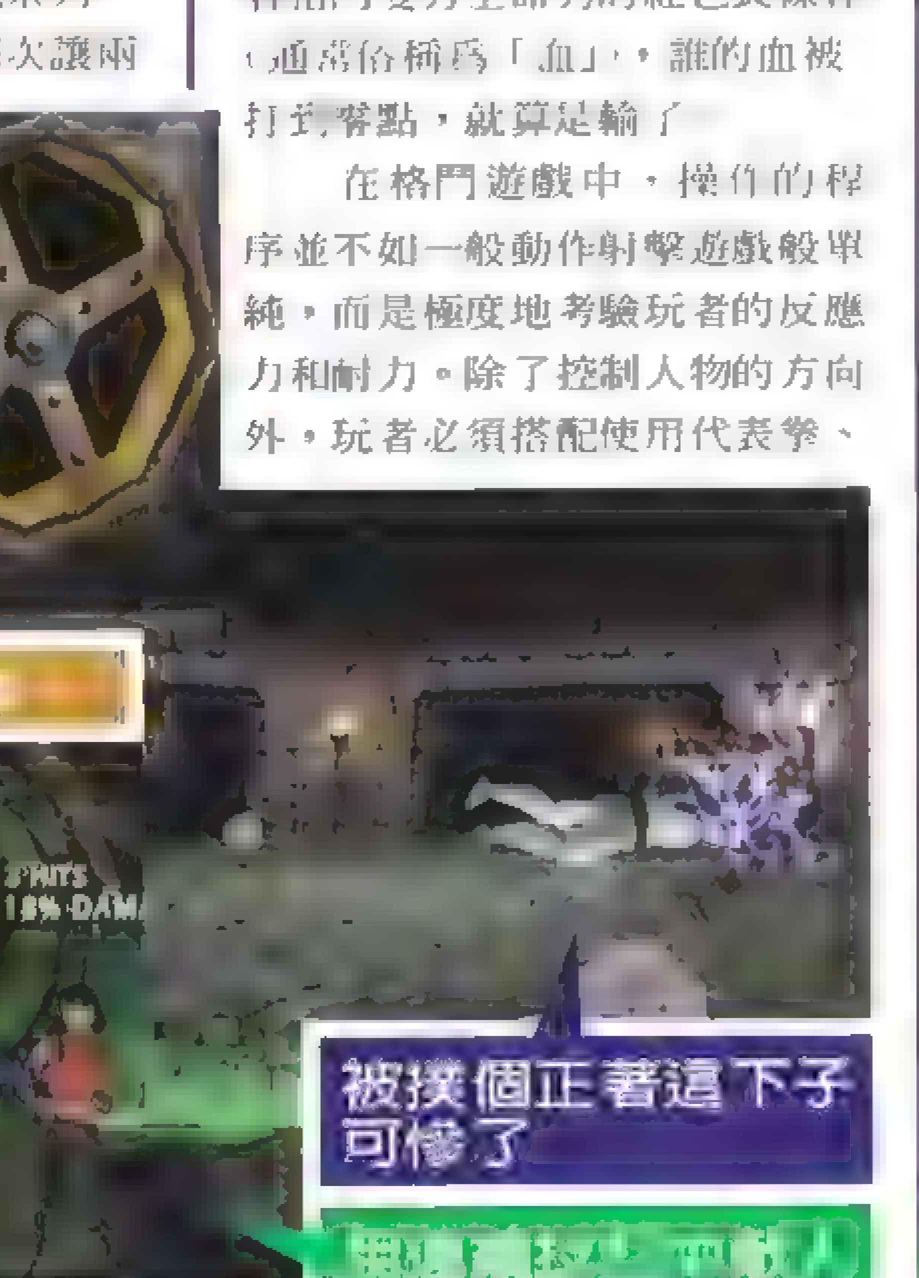
《真人快打》是個人電腦上相當知名的一款格鬥遊戲系列，所謂的格鬥遊戲，就是每次讓兩位對手進入競技場，各自施展拿手的武功招式或是絕技，將對手擊倒。在畫面上會有著一個標示著格鬥雙方生命力的紅色長條棒（通常俗稱為「血」），誰的血被打到零點，就算是輸了。



▲勇敢地衝向敵人

◀敵人被寒冰掌打中

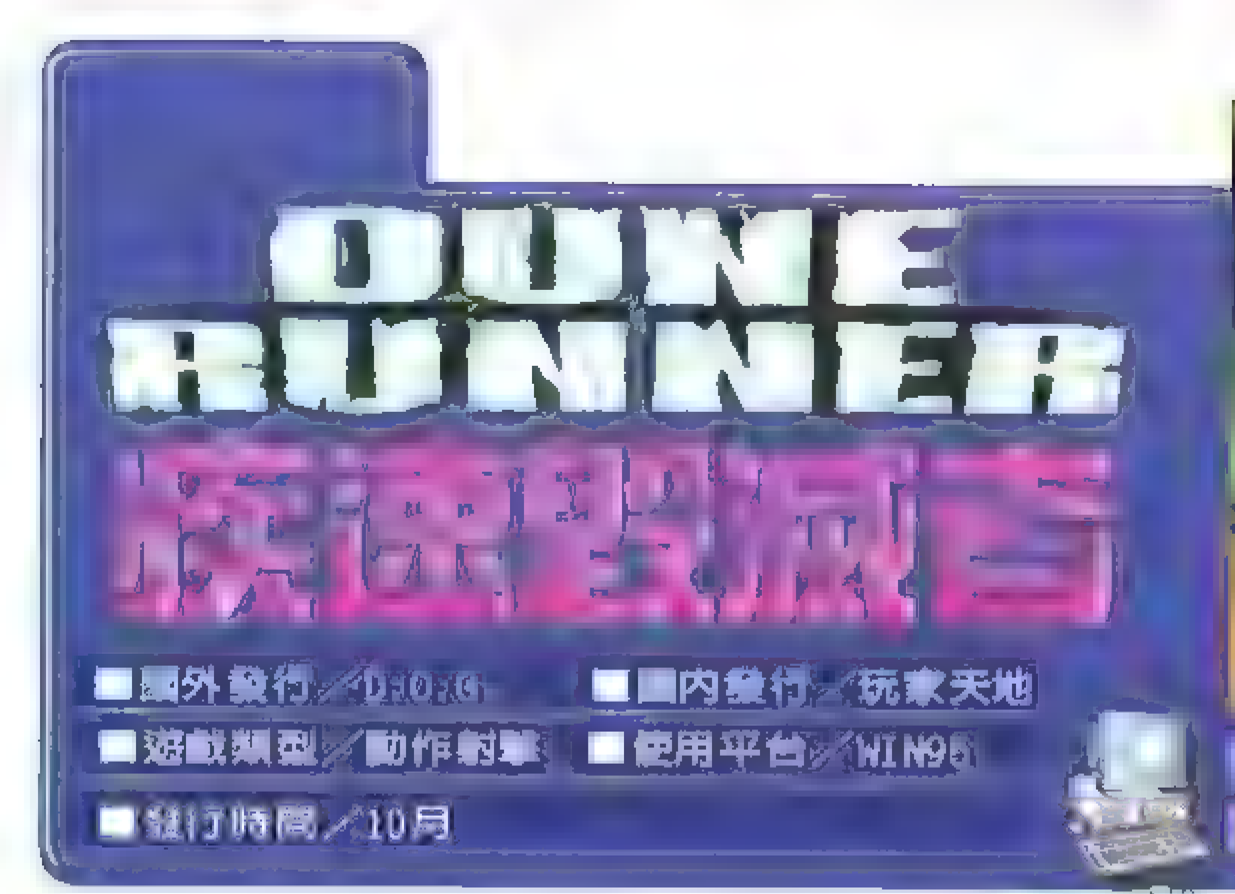
在格鬥遊戲中，操作的程序並不如一般動作射擊遊戲般單純，而是極度地考驗玩者的反應力和耐力。除了控制人物的方向外，玩者必須搭配使用代表拳、腳、或是其它特殊攻擊的按鈕或按鍵，此即所謂的「出招」。今日的格鬥遊戲不但要求玩者熟練各種招式，還要學會將各種招式連貫起來的技巧，也就是所謂的「連續技」。只要是用連續技打到對手，一定比單拳或單腳踢中敵人要有效得多。



被揍個正著這下子可慘了

在《真人快打4》中，招式和連續技自然是特色之一，遊戲中有許多人物可供玩者選擇。由於遊戲提供了數種模式，其中有大型電玩模式、團隊模式、耐力模式、回合戰模式、訓練模式等，玩者可依其不同的需求，選擇適合自己的遊戲模式來遊玩。

《真人快打》的一到三代都是以真人演員的肖像和動作來貼圖，但第四代則改用了多邊形的3D模型，好處是四代當然就用得著時下最流行的3D加速卡了。此外，遊戲也照例提供了一些隱藏的人物，玩者必須用密碼才能啓動。至於這些密碼，玩者可以到設計公司Midway的網站上去找。



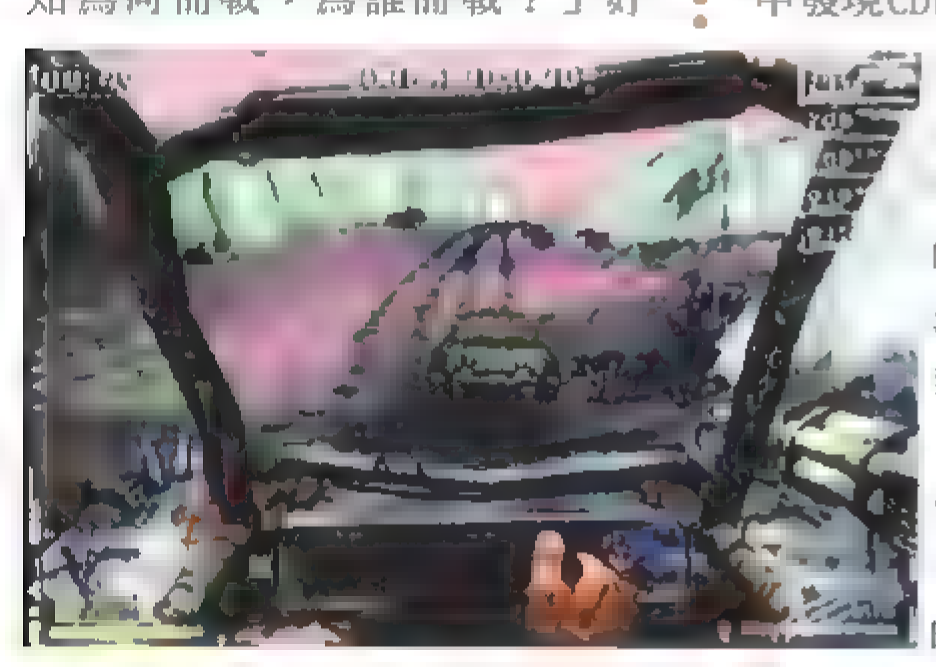


絕對沒有

在疾速毀滅者（DUNE RUNN-ER）的世界裡，您扮演的是一個戰術執行者；規則很簡單，您是一個獨立作戰的精英，被指派到特定的地方執行特定的任務；任務達成，還有下一個！任務失敗，您就只能好好收集四散紛飛的屍塊，沒有勳章、沒有驕傲，只有49個關卡和任務，考驗著您的作戰能力和求生意志；三種主要的作戰型態：搜索和尋找、軍事目標的摧毀和特定對象的殲滅，當然絕不可能一路平坦，除了要和時間競賽之外，您還要應付超過20種類型的敵人，駕駛著15種不同類型的交通工具，甚至包括飛機、快艇，保證緊湊地讓您連喘一口氣兒的時間都沒有！

覺得孤立無援？感到「不知為何而戰，為誰而戰？」好吧！在所有任務結束之 有著百萬可拿，如果在經歷 這麼多的殺戮和血腥之後， 金錢和分數對您還有意義的話！那麼，告訴您些實際點的東西，遊戲中，您可以奪取敵人的交通工具（當然敵人也可以搶您的囉！）。使用15種武器，包括手榴彈，加農砲，火焰槍等等，在霧氣重重的雪地、砂地、冰原、油田、泥地等等環境執行您的任務；只有軍事目標等您摧毀？放心，有的任務您必須刺殺對手政黨的「黨主席」才能過關哦！什麼？還是在高爾夫球場裡？真是太…敏感了點吧?!

遊戲是以3D環場音效來呈現，CD音質的主題音樂是專為遊戲所製作的，不同場景有不同的主題音樂，您甚至可以在光碟片中發現CD的音軌，哈哈！而音效在本遊戲的進行有著舉足輕重的地位，您可以藉由遊戲中逼真的音效來做為敵人出沒的預警；只要往吵雜的地方前進就對了！此外，遊戲的操作界面簡單且人性化並且支援最多4人的即時網路對戰。







Imagineer
TGL
●作業系統：Windows95®中文版
●CPU：Pentium 100MHz以上
●記憶體：16MB以上(推薦使用32MB以上)
●顯示卡：640 x 480 (High Color)
●音源：MIDI-GS規格
●CD-ROM：2倍速以上(建議使用4倍速以上)
快刀乱麻
©1997/1998 Imagineer Co., Ltd
©1997/1998 ALLPOWERFUL
台北分公司



「浪漫創世神話」是以一個幻想中的國度．凱爾得露思為舞台，所架構出來的浪漫女王育成遊戲　讓您從十二位未來女王的候選美少女中選擇一人，由您擔任她成長學習過程的管家兼全方位導師，引導她充實的渡過青春年華的每一天

這些已成為女王候選人的美少女們，基本上都會聽從管家您的指示，努力學習語言學、哲學，或是進行魔法、格鬥技的修練，培養動靜皆宜的資質　不過荳蔻年華少女心本難捉摸，有時可能心情不好對您發個小脾氣，或是不聽從您的指示、蹺課偷溜出去玩……身為天下超級無敵管家的您，可不能就放任她不管哦！好好運用您過人的耐心、愛心，讓她們能逐漸培養出成為傳說中浪漫女王的自覺

當然在風情萬種的美少女群裏面，有機靈聽話的乖乖女、也有令人大傷腦筋的小娘皮……希望您能體察少女們的微妙心境，讓她們能在您的關愛下，順利成長為理想中繼承王國浪漫傳說的閃耀之星！

日本動畫界一流黃金陣容．精彩演出！

劇本　監督．天野裕充／角色設定．原畫　中澤一登／音樂．ALELIER SEALER／美術：縫部文江

絕妙生動的配音，讓少女青澀情懷活靈活現！

王族．亞斯朵爾：飯塚亞弓／海賊　芭兒：新山志保／貴族．可洛娃．桑島法子／天使　黛亞娜　南　央美／魔法使　芳媞妮．尾村實子／舞孃．瑪格麗特　長澤美樹／女戰士．米諾亞　大谷育江／村女．娜琪：中川亞紀子／妖精族　蕾芙　千葉千惠巳／鍊金師　莎紫．小櫻悦子／僧侶．絲蘭：夏樹里緒／龍女　瑟兒．麻生加保里／女神．凱爾得露思：前田千亞紀

● 作業系統　Windows 95中文版 / ＣＰＵ　Pentium 100Mhz 以上 / 主記憶體　16 MB以上 / 光碟機．4倍數以上 / 硬碟需求容量　150 MB以上 / 影像顯示卡　能顯示800×600解析度、16bit色以上的顯示卡　/ 音效卡．對應Windows 95的音效卡

KING RECORDS

日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市光復南路1號10樓　Tel:(02)2747-2278　Fax:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202 0870 (07)815-0969

迦陵演義

TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY

● [illegible]的舞台劇[illegible]
玩家必須引導記憶全失[illegible]，在西元 700 年左右的中國[illegible]

● [illegible]舞台劇的大導演
隨著玩家隨性的導戲，冒險旅途會出現各式各樣的突發事件，[illegible]不斷與人邂逅、[illegible]後，想法及性格會[illegible]改變。

● [illegible]的中國[illegible]作系統
「迦陵演義」大膽引進舞台劇「走台步」的觀念，也就是說在舞台上，什麼時候該有什麼動作和表情，[illegible]戲劇的最大效果。

● [illegible]3D背景
[illegible]、河[illegible]、沙漠、村莊等中國的山水[illegible]，一幕接一幕的[illegible]舞台場景，保證[illegible]大家[illegible]

● [illegible]、生動的[illegible]配音[illegible]
為了呈現舞台劇的即時效果，特地[illegible]配音員做配音，使遊戲更具臨場感、更為活潑[illegible]

系統配備

● 作業環境 [illegible]Windows95/98([illegible])[illegible]NT4.0中文版的環境
● CPU [illegible]Pentium 133MHz以上（[illegible]200MHz以上）
● 硬碟空間 [illegible]00MB以上
● 記憶體 32MB以上（[illegible]64MB以上）
● CD-ROM 6倍速以上
● 音效卡 和SoundBlaster 16相容的音效卡
● 顯示卡 800×600解析度以上，可以顯示65536色([illegible]Color)的顯示卡（顯示卡上的記憶體：2MB以上）
● 滑鼠

配音人員

[illegible]	[illegible]
[illegible]	王[illegible]
[illegible]先生	[illegible]明[illegible]
公主、仙[illegible]	[illegible]
仙人、[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 安

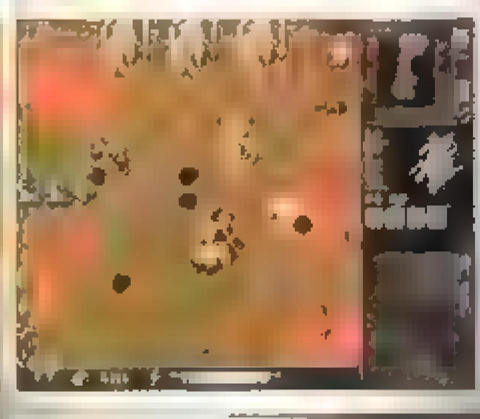
[illegible]
Tel:(02)2747-2278 Fax:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw





鐵甲風暴

METAL KNIGHT









完全中文介面加上全程中文語音的即時戰略遊戲
讓您不需要查字典也可以輕鬆上手。

- 三種不同陣營，各自擁有不同兵種，不同屬性，以及精心設計的數十個關卡
- 獨特設計的生產方式，讓您自由搭配組合，共可產生數百種不同戰鬥單位。
- OVERMAX 創新研發之即時戰略引擎，讓您體驗超順暢的遊戲快感。
- 提供網路連線對戰功能，同時最多可供八人連線對戰。
- 華麗精緻的遊戲畫面，最高可支援 1024x768 解析度。
- 將近 10 分鐘的精采片頭動畫，使您有如欣賞一部短篇的 3D 動畫電影。
- 由英商 SINOSOFT LIMITED 旗下的 OVERMAX STUDIO 製作，媲美"星海爭霸"，您千萬不可錯過。





光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.


YES AI
暗棋大師
明的不行來暗的？
當年，將族…
第一屆中華民國電腦象棋賽冠軍
第二屆中華民國電腦象棋賽冠軍
第三屆中華民國電腦象棋賽冠軍
1'st Computer Game Olympiad金牌獎
中華民國象棋協會三段證書
今年，暗棋大師…
你真能打敗它？
誠聘 企宣專員
我們有好產品，希望大家都知道
大學以上畢業，男須役畢。
文筆流暢 曾任各媒體編輯或作者尤佳。
溝通協調能力佳。
活動企劃主辦經驗。
請洽 02 2395 7200分機14號先生安排面試。
ELEVEN
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.



實戰台灣麻將
THE CONTEST OF TAIWAN MAHJONG
T-TIME
TECH&ART
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

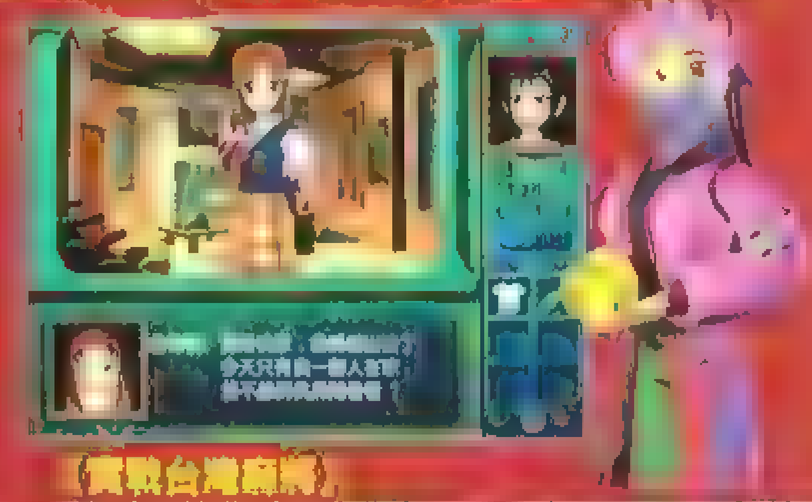
For Windows 95/98 支援網路連線對戰

最新超人氣麻將 標準台灣十六張

麻將的高手，我們給您最強悍的人工智慧，嚴酷挑戰您的牌技
麻將的新手，我們帶您循序漸進，逐步培養超強的麻將實力

您在尋找一套最適合您的麻將遊戲嗎？





【實戰台灣麻將】
特別依據您的需求而設計，其中包含了六種遊戲方式，包括：休閒模式、世界大賽、冒險模式、段位檢定、牌局研討以及網路連線。
無論您是要打發休閒時光，或是想要琢磨牌技，甚至希望享受一段有劇情的麻將冒險之旅，本遊戲的多種模式絕對能夠滿足您的期望！



【實戰台灣麻將】
採用標準的台灣十六張麻將規則，並且可以因應個人習慣的不同，彈性地修正規則與台數的算法，甚至還可以加入十三張台型呢！
本遊戲專為WINDOWS 95/98設計，完全不必再擔心安裝與設定的問題，加上簡明易懂的介面設計，完整的線上求助說明，即使是初學電腦的玩者，也可以立刻上手，盡情享受打牌的樂趣！

如果您還在尋找一套最適合您的麻將遊戲，請選擇光譜年度益智大作

【實戰台灣麻將】

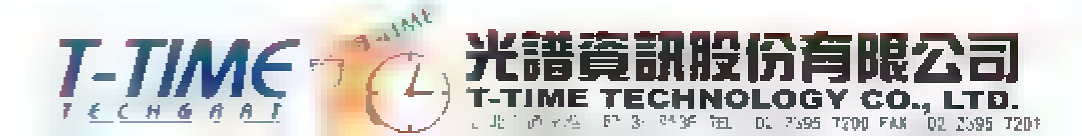
即將上市，敬請期待！













讓您久等了!!
炎龍騎士團系列設定攻略集
包含炎龍系列三個遊戲之設定手稿，以及詳細攻略方式，還有炎龍外傳的網路連載小說，快點將內附之回函卡寄回，還有機會獲得炎龍紀念小禮物，以及炎外經典海報哦！
炎龍騎士團 I & II 紀念合輯
支援 Windows 95 系統安裝，內附高科技專利防滑之滑鼠墊，同時提供舊磁片換新光碟的服務，只要是擁有炎1或炎2的舊磁片，附上工本費及您的姓名、地址、聯絡電話即可更換。
有炎I磁片 400元
有炎II磁片 300元
兩者皆有 100
限量狂銷熱賣中
若仍未於經銷點購得，請立刻來電訂購
訂購專線：07-2912697


THE LEGEND OF EIGHT DRAGON GOD'S
八龍神伝説
M·RW



創世紀外傳
西風狂詩曲
總經銷：旭力亞資訊有限公司
台北總公司●台北市信義路6段12巷21號1樓
●TEL:(02)2726-3136 ●FAX:(02)2726-2486
我們的網址：http://www.coco168.com.tw
台中分公司
●TEL:(04)235-3040 ●FAX:(04)237-7617
高雄分公司●高雄市大昌二路67號3樓
●TEL:(07)384-6404 ●FAX:(07)385-2898
SOFT·MAX

讓您進入異境的格鬥世界……。

DROIYAN NEXT

魔域爭霸





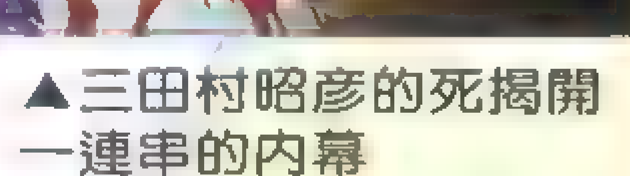




想ひ出坂

●[illegible]




▲三田村昭彥的死揭開一連串的內幕

你的任務便是找出隱藏在內幕之後的真相!!

▲上課就該有上課的樣子吧?!

▶慘遭狼吻的實習教師美加

U.Me Soft繼『夢見坂』、『柊坂の洋館』之後，又推出了第三款以「坂」為名的系列新作～『想ひ出坂』，以推理小說的解謎手法鋪陳出的傳統式長篇AVG，玩家在遊戲中扮演的是重回母校擔任實習教師的坂本浩。除了學校被改成女校與經常夢到的那不可思議的夢境外，一切似乎沒什麼較大的改變，但這看似平和無奇的實習生活，卻因離奇的校園喋血事件而掀起了漣漪，首先是教師之一的三田村昭彥慘死的屍體被發現，而更令人驚異的是屍體旁留下的『M.T』字樣……。『M.T』代表的究竟是什麼意思呢？在好奇心的驅使之下，主角與學生之一的雛華便開始著手調查這整件事的幕後真相，而使真相大白的關鍵便是那不可思議的夢境，您有把握在這一連串的謎團之中抽絲剝繭、理出頭緒嗎？

雖然這仍是個18禁遊戲，但與其他傳統18禁遊戲相比之下，其將遊戲重點擺在連續殺人事件的解謎、而非為了H而進行遊戲的作法上，的確相當吸引人；由於前面也提過，它是屬於長篇AVG、劇情相當豐富，所以遊戲中事件的分歧點相當多且錯綜複雜，若沒有攻略而想玩完整個遊戲，真的有點困難，所以在困難度上算是相當高的。

另外，遊戲中還具備了有CG鑑賞模式、BGM鑑賞模式、H畫面鑑賞模式、文字訊息框消除功能、多重儲存檔案功能以及不用安裝便可直接在光碟上執行，音樂、音效與場景的搭配相當符合情境，語音更是配的唯妙唯肖，幾乎所以能為玩家設想到的便利設計都有了，但是唯一的缺點便是，文字的顯示速度無法調整，可算是其中不足之處了。

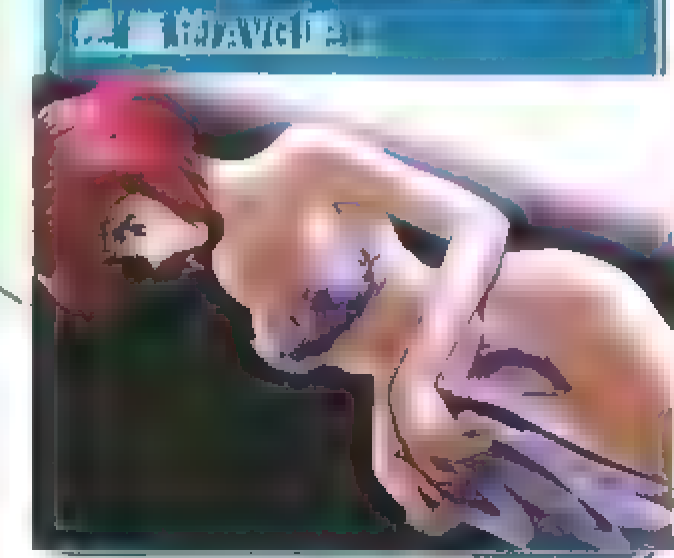


▲喂！做什麼啦！！

◀當學生可以這樣誘惑老師嗎？

小檔案

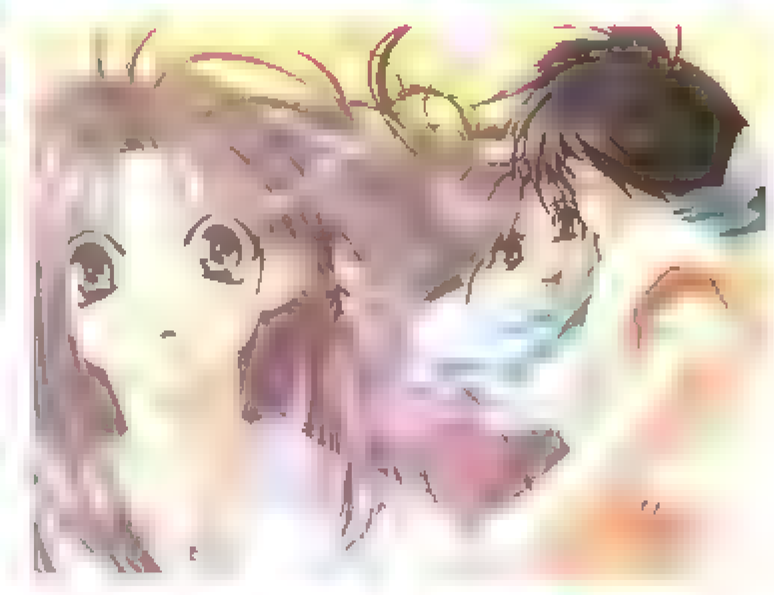
[illegible]











▲突如其來的真奈美，茱織傻了眼

在命運之神眷顧下產生的學園三角戀情

▲永遠忘不了的一幕

來不及說出口的告白，任憑他在疾行的電車後如何追趕嘶吼，也改變不了初戀情人真奈美遠赴南國、分隔兩地的事實。這未曾出口的一句話，卻成為他六年來午夜夢迴的一個遺憾。雖然當時年紀尚幼，也不懂什麼叫山盟海誓的約定，但幸而有青梅竹馬的茱織悉心地陪著他一路走來，過了一年又一年的歲月，讓他長得玉樹臨風，而茱織也出落得亭亭玉立；漸漸的，真奈美的影子也淡了。說來好笑，因為當年追趕電車，而使得他對自己的腳程有點自信，因此加入了田徑隊，而茱織的倩影也始終不離操場週圍…

▼掃除用巫女服…夠清楚了吧？

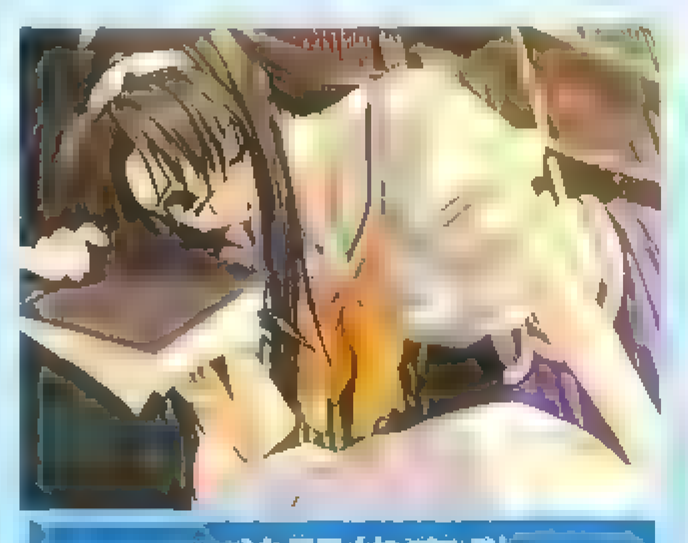
▼喔，又救了妳一命

▲與真奈美愉快的電話約會

就在一如往常的擁擠電車裡，倆人終於知道，彼此的關係絕對非單純的朋友這麼簡單。就在這種『朋友以上戀人未滿』情愫漸長的同時，學校卻有新的轉學生入學了，而她，正是令他心繫一絲的真奈美。這糾纏不清的死結，看來是愈難理清頭緒了傳說中戀人的小指間會繫著一條紅線，那與您繫著這道紅線的，到底又是誰呢？

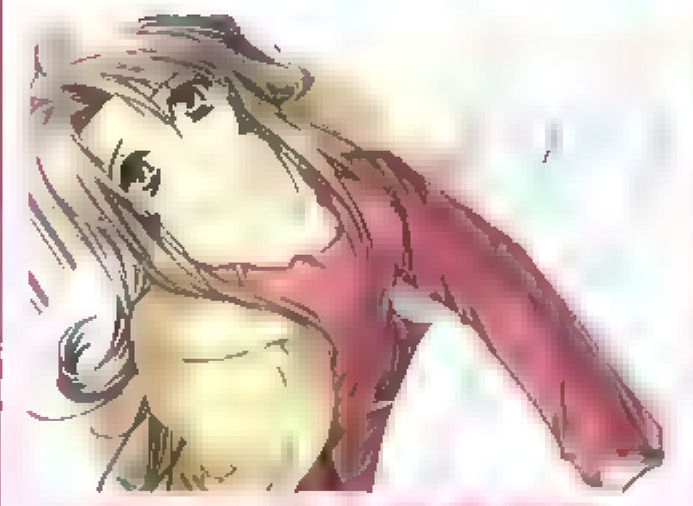


▲嗯，挺合身的…



▲美麗的意外

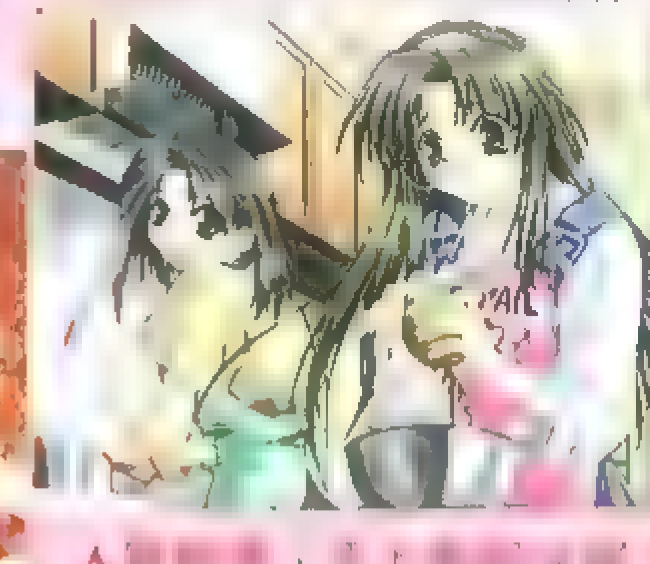
去除繁複的養成模擬要素



▲老師，別這樣看我嘛

這般唯美浪漫的愛情故事，用猜的也可猜出是Cocktail Soft的作品。Cocktail Soft在『Pia Carrot』系列作品之後，風格逐漸趨於定型，主要都以純愛的故事作為表現，雖然原畫師不盡相同，但畫風卻都相去不遠。抽掉『Pia Carrot』中繁複的養成模擬要素，『With You』成為單純的純文字冒險遊戲，難易度上自然要簡單上許多。劇情採多線多結局架構，遇到選擇點時由選擇一的而行動抉擇來決定遊戲進行的方向。

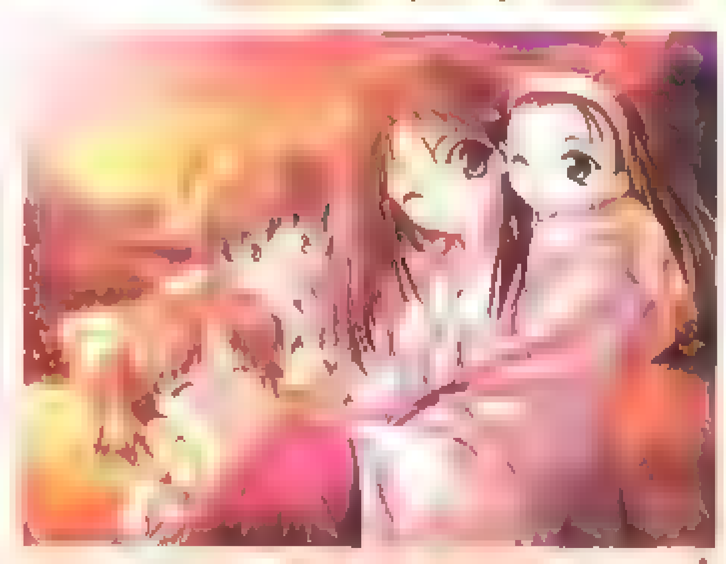
劇情一共畫分為五章，比較有趣的是在一章結束之後，會出現下一張的預告，並配上各角色的口白，就如同觀看一齣連續劇一般。『With You』劇情最大的特色就是有兩位女主角，而且戲份一般的重，要與誰共締良緣端看玩者的抉擇。遊戲前半部的選擇肢在於決定誰是劇中的女主角，而後半的選擇肢則關係到各事件的發生與Happy Ending的判定，一個不留神可是會Game Over的喔。登場人物除了兩位女主角之外，尚有其它如妹妹、同學、老師等美女五名，其中謎樣的轉校生與掌握了整個故事的另一個關鍵喔，但這角色卻非常容易被忽略，玩者不妨多留心關於她的部份之後續發展哦。



▲[illegible]

◁[illegible]

創新的系統介面



▲巫女還得兼褓姆

『With You』的系統介面是比較創新之處。遊戲畫面上有一項鍊墜子，可以任意移動擺放在任何角落，雙擊它可以叫出系統選單，如存取檔、語音、音樂、文字速度及至文字視窗背景色等，可調項目非常詳盡。同時它還有另一項重要功能，就是作為劇情發展的指標。墜子在遊戲後半開始變色，呈紅色表示偏向茱織多些，呈藍色則偏向真奈美多點；而綠色便是兩方均衡地發展。如何？方便又有趣吧!?

而文字話框右方的紅藍寶珠則可作為Quick Save／Load之用（就如同QUAKE一般），可以快速存檔二個位置，新存檔會自動覆蓋資料最舊的欄位。不過筆者覺得本遊戲一般存取已經很方便，快速存取的用處實在不大。而右下方的三角形則是訊息快轉鍵，嗯，這個可就好用了。Cocktail的美術向來是最大的招牌與賣點，『With You』當然也不例外，原畫由橋本タカシ擔綱，而上色則有みつみ美里、CHARM等超強名將匯集第一戰線，所以本遊戲畫面演出細膩、畫工美輪美奐可想而知。只可惜的是，本遊戲養眼的圖片非常之少，少得就如同一般普通級的遊戲般，部份玩者可能會覺得若有所失吧！在音樂方面，全程語音早已是Cocktail全系列標準配備，質量兼俱上乘，玩家應不會陌生。Cocktail向來支援多種格式的MIDI音源，在筆者的Roland SCD 15音源卡上更是有如天籟，時而輕快、時而情思洋溢，曲曲婉轉動聽。曾幾何時，Cocktail Soft作品的聲光表現已經是站在業界的頂峰了。

▲混亂電車中的兩人



▼混帳！給我住手！

衆多的女性玩家也來試試這款遊戲吧！


▲遲來的初戀

與往常Cocktail Soft的幾部大作一般，本遊戲也採初回限量版優先發行的方式，網路上早在一個月前預約名額就滿了，還好筆者是老經驗，先卡了一個空位。限量版在包裝上與以往差別並不大，就多了一張Sound Track的音樂CD，收錄了遊戲主題歌，反正價格一樣嘛，不拿白不拿。綜言之，『With You』的確不愧是Cocktail Soft的年度純情戀愛大作，撇開小部份的情色不談，筆者覺得這個遊戲其實也蠻適合女孩子玩的，也希望能藉由這個遊戲，讓您與另一半就如同劇中人物一般，更加相知相惜紅絲線的另一端。



[illegible]

▲這一次，我絕不放手
◀項鍊的秘密





隱藏在祭典與旅館人的真相是…？



夜裡常發生奇怪的事件外，某天…身為長女的茉莉繪竟手拿菜刀、躺在浴室的血泊中…，這到底是怎麼一回事呢？

遊戲是以四姊妹經營的旅館為舞台，並以謎樣祭典為故事背景的傳統式AVG，不過遊戲設計並無較特殊之處，劇情既不吸引人，音樂更是單調乏味，且並無配上任何語音，有CG觀看功能可能是唯一較有價值的地方吧！

遊戲中玩家扮演的主角櫻庭賢吾是個沒有工作的業餘作家，由於生活清苦，因此經由大學同學介紹，前往東北的溫泉旅館去作採訪的工作，欣然接受工作的賢吾先行前往旅館附近的巴士站等候友人，無奈朋友卻一直沒有出現…。

在東北的溫泉旅館中，賢吾遇見了經營該旅館的美人四姊妹，在賢吾停留的這一段時間內，除了



SLG+AVG(18禁)

JWIN95/98

● Libido

● ￥8800

真的假的？Libido也出瀏覽器了？不信您自己瞧瞧，這介面可像是『MS』的『Explorer』或是『網景』的『Netscape』？沒騙您吧…所以我說嘛…。

只要是賺錢的生意就會有人搶著做，這麼一來MS也不會觸犯那個什麼反托拉斯法了吧…（這是什麼自問自答啊～）。不管是真是假，最重要、也是最令人興奮的是，Libido總算又帶著新作品來和大家見面了。這次Libido公司的保密功夫做得相當到家，不僅讓人摸不透這是一款什麼類型的遊戲，甚至在雜誌上半張清涼圖片也不肯曝光，加上廣告上寫的啥『數位讀本』、『絕對十五少女主義』，讓筆者一度還以為Libido已改作正經生意，要幫日本文部省編纂一套新的教科書呢（笑）。所謂的口碑，就是印證在這時候了～根據以往的經驗，只要是Libido出品，用力給它買下去就對了，包準不會讓您失望。所以筆者這回又乖乖地掏了荷包，再次用金錢來滿足自己的好奇心與收藏欲，很無奈，是吧…？





『Fifteen』到底是不是一款遊戲呢？

該怎麼形容這個遊戲呢…？這倒是挺傷腦筋的，因為嚴格說來，『Fifteen』根本不算是個遊戲，但它卻偏偏又是一個遊戲，此話怎講呢？因為在『Fifteen』裡，的確是少了一些遊戲的要素，如劇情、娛樂性等等（當然這也非絕對），或者有人認為上網路隨興亂逛本身就是一件很快樂的事，若是從這角度看來的話，後者又可成立。一勞頓就講得各位霧煞煞，想當然是要吊吊各位的胃口啦。好嘛，遊戲規則在此就跟大家說明白、講清楚。

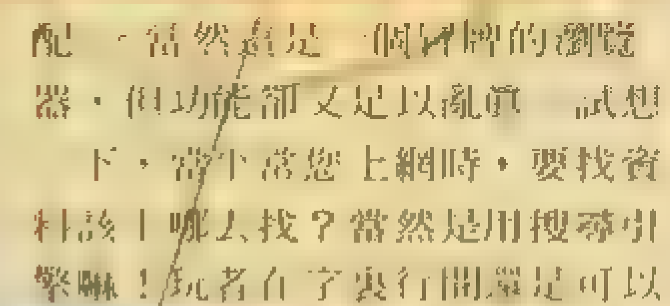


Fifteen

ゲーム

遊戲規則在此揭曉

『Fifteen』遊戲本身就只有一個介面，也就是大家所熟悉的一般瀏覽器使用介面，而且一進入遊戲便是如此，完全沒有任何的提示，從此就得靠您自己囉。基本上只有在首頁載有簡單的敘述，點選後可進入登場十五位女孩子的基本資料、與簡單的相性測驗，看看那位與您比較一速配。當然這是一個冒牌的瀏覽器，但功能卻又足以亂真。試想一下，當平常您上網時，要找資料該上哪去找？當然是用搜尋引擎嘛！玩者在了裏行間還是可以找到一些關鍵訊息的，如用女孩個人名字輸入在位址欄末後方，便可以進入該位女孩的個人網頁。然而逛來看去，儘是一些很『正常』的網頁，完全看不到玩者『想要』的東西啊？此時邪惡的您就該轉轉腦筋，想想有何相關的關鍵字可用，若您真的是有色無膽、拿它沒輒的話，也可以鍵入『初心者』來獲得提示與解說。在此還是稍稍透露一下好了，只要打『女子生徒』或『裏』等關鍵字，後面應該都能迎刃而解喔！在此提醒您也不要忘了把找到的網頁加入『我的最愛』書籤之中，往後就可直接點選，不必再如此大費周章了。可是接下來才真的是難題所在，每位女孩要進入她的網頁，尚須一組密碼，而密碼就在一段文字的填空題內。這些問題對我們這些『外國人』來說似乎是難了點，而有些題目筆者明明知道答案，但是要翻成片甲名卻老是拼錯，嗚呼！



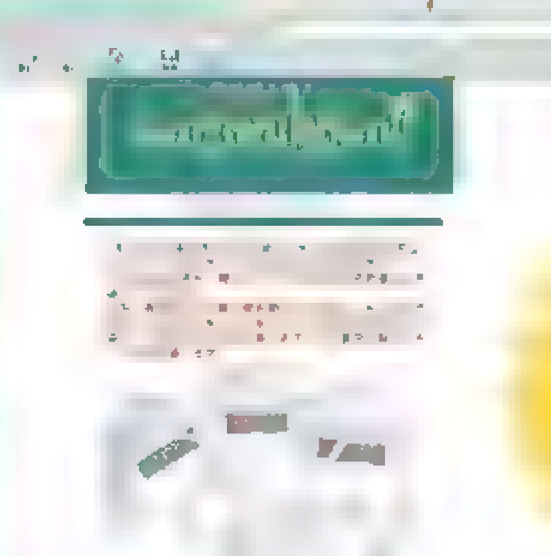




來點小小的提示吧？！

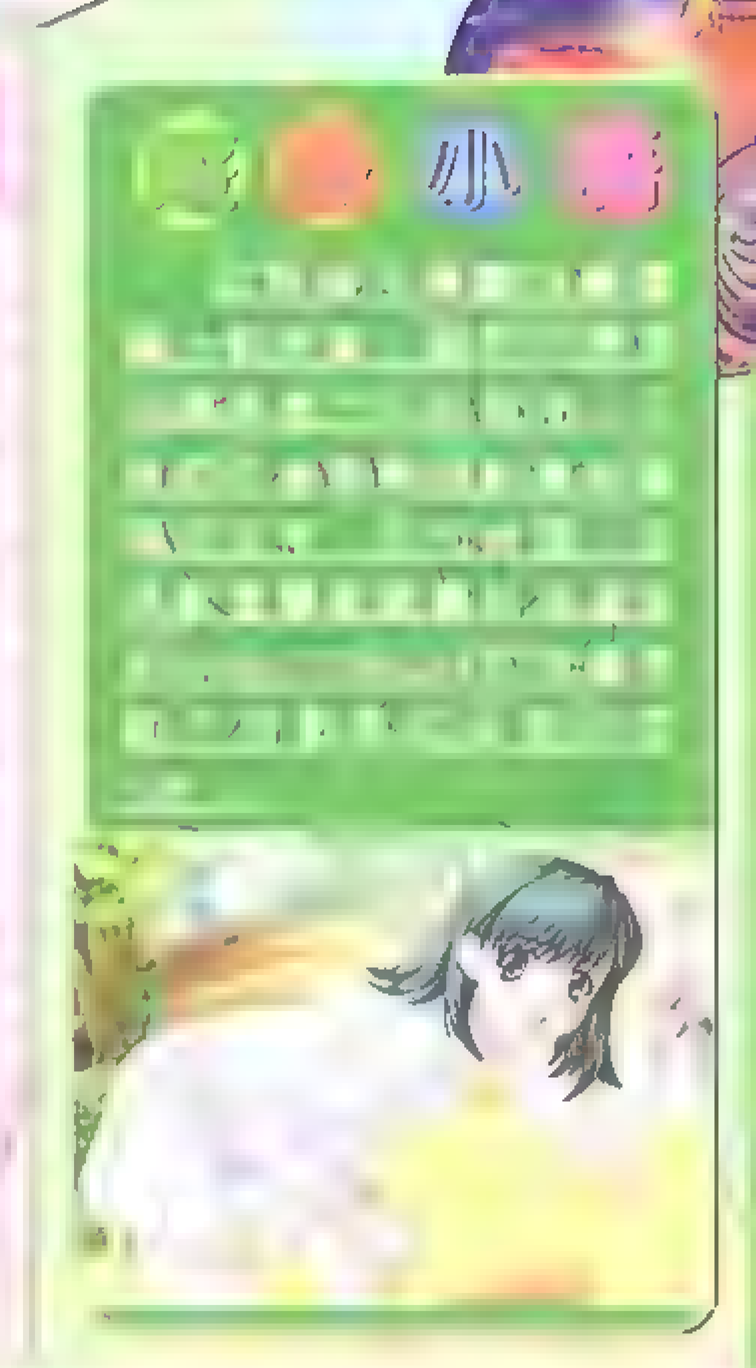
此外附帶說明的一點是，在『Fifteen』的系統裡，已內建了一組獨立輸入法，與Windows系統本身的輸入法有別，切換的方法已寫在內附補足說明書內，在此不多述。那爲何要強調輸入法呢？其實本遊戲最重要的過程，就在於一些關鍵字的KEY IN、查尋等等，而這對於日文輸入不熟的玩者而言，就等於判了無期徒刑一樣，看得到、玩不到，那多痛苦啊？！筆者的建議是不要用一般的輸入法，若是用Jwin98，則可以直接使用內建的IME98，利用WACOM數位板或滑鼠作手寫辨識輸入；而若是使用Jwin95，則需要再加裝IME98輸入法套件才有上述的功能。而當您都找齊了密碼，得以一窺究竟之時，卻發現在每個人的眼睛上都貼了一條粗粗的黑線，爲得是不讓人認出她們原來是誰，或許您會說，可是這樣玩起來很討厭耶，一點都不過癮，沒關係，這時您只要鍵入關鍵字「目線killer」，連到別處去Download解碼的plugin，下載完還會自動安裝（當然是作假的），就可以消除那條討人厭的黑線了（記得要鎖住Caps Lock）！哩，感謝我吧！寫本文時攻略可還沒出喔





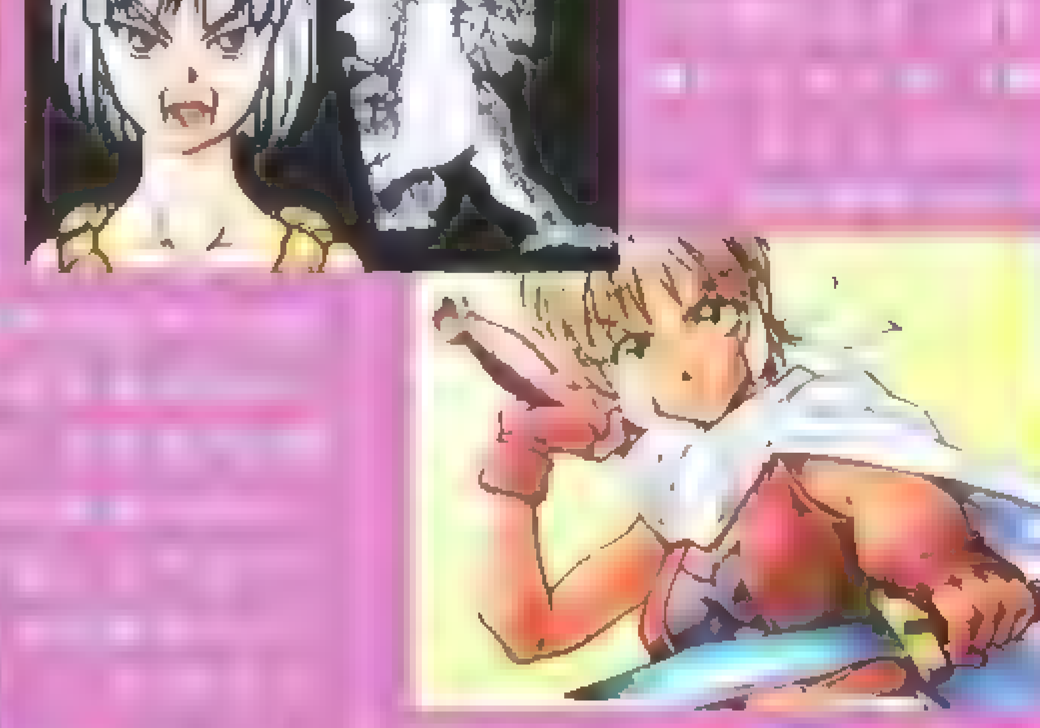
遊戲中埋下的許多伏筆

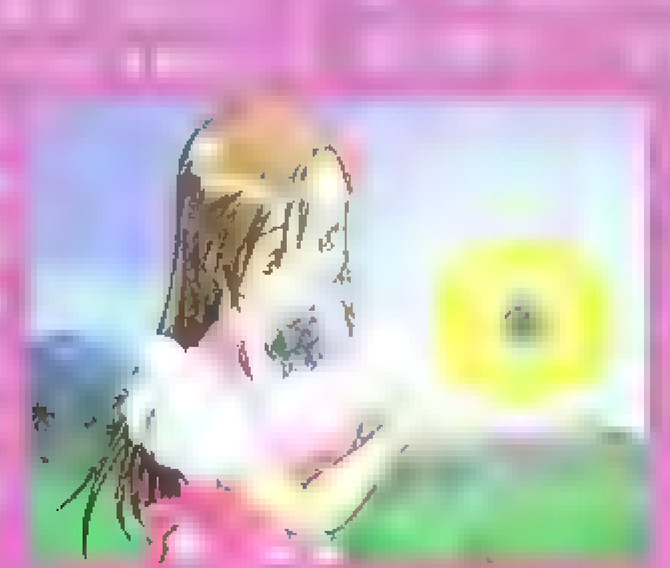
關於Libido的美術功力，應該不用再多說了吧？筆者也不只一次把它捧上天了，再多說讀者可能會覺得厭煩，不過應該不會有人持反對意見吧。音樂承繼Libido貫有的水準，曲風高亢而悅耳，感覺相當地強烈。遊戲的包裝還是一流的棒，精美的外盒不說，那本硬皮精裝的全彩說明書，正是Libido引以為傲的拿手好戲，裡頭也收錄了雜誌廣告的各角色插畫。筆者說句良心話，Libido能經營到今天這種田地，完全是先前努力踏實的耕耘，才會有今日如此豐碩的成果，這絕非偶然，各位可留意它的遊戲品質、包裝設計、乃至於行銷廣告，無一不是精心企劃與正確的決策執行，這也就是前面筆者所說，玩家為此掏腰包而無怨無悔的原因了。這點，Libido的確做到了。最後要和大家分享的是，「Fifteen」裡頭似乎還隱藏了很多的秘密喔，至少筆者就發現了還有一位隱藏的女老師，若您有什麼發現也別忘了要告訴我哦！

















▲明日菜與由利香的初見面

以超級名星學園為舞台的狂豔演出

遊戲是以傳統與教條聞名的聖雷希努學園為舞台，也是財政兩界名人子女指名就讀的超級明星學校。清純美麗的明日菜是方纔剛剛入學的新生，並沒有強勢的財力與顯赫的家世；而高傲冷豔的由利香則是有如君臨整個學園般的女王，這兩位個性、立場截然相反的典型，卻同是本遊戲裡的女主角。由於明日菜內向害羞的個性，讓她成為學校裡受盡男學生欺負的目標，而在由利香的掌握之下，明日菜的命運將會有如何的發展呢？這回由學校主辦的海外交流舞會，背後又隱藏有什麼樣的陰謀？而學園當權者真正的目的是…。

這是Mink所推出的『美麗獵物們的學園』（直譯），雖然遊戲的背景看來平平無奇，但能讓對遊戲極其挑剔的筆者在此專文介紹，想必本遊戲在某些方面定然有其特異過人之處。特別值得大書特書的，就是本遊戲所採用的全新即時雙重視點多線多結局冒險系統（這麼一長串的名字聽起來很酷，是吧!?可能有些讀者已經冷汗直冒了，沒關係，別嚇著，就讓筆者來為您作一簡要的說明。

什麼是全新即時雙重視點多線多結局冒險系統？

原來在遊戲進行上，是以一條時間主軸貫穿全篇，每當玩者多按一次滑鼠、多對一次話，遊戲劇情與時間就會向前推進一步。遊戲開始時，可以任選一位主角進行（其實用哪位都是一樣），隨著遊戲的進行，玩者可以即時任意在兩位主角的視點中切換，看看同一時間軸上的另一位女主角此時在做些什麼。這也就是為什麼兩位女主角要設定成強者與弱者兩種極端性格的原因，同時藉由這種交互方式，玩者更可以清楚地瞭解到，對方到底在想些什麼、有什麼隱藏在背後的秘密。當然，若您覺得這樣玩起來實在很累又容易搞混，您只用單一視點來看，也是能完成整個遊戲的。



▲哇!!夠養眼，請問妳是故意的嗎?!

值得留意的是，既然是採用多線多結局的架構，便會有對話、分歧選擇點的出現，但若玩者在剛好面臨選擇點之前突然換成另一視點，並進行了一些文字與對話，那麼再切換回來時，可能已因時間軸上的差異而漏失掉了這次的選擇機會，對整個劇情的發展自然影響甚鉅，不可不察。另外，在畫面下端有黃藍兩條數值刻度欄，分別記錄著兩位主角彼此的情感指數，會隨著行動對話選項而增減，玩者須時時留心，同時可作為遊戲進行方向的參考與指標

或許有玩者會質疑說，雙重視點的玩法不是在『Desire』、『EVE』之時就做到了嗎？但是大

這是您不容錯過的好遊戲喔～



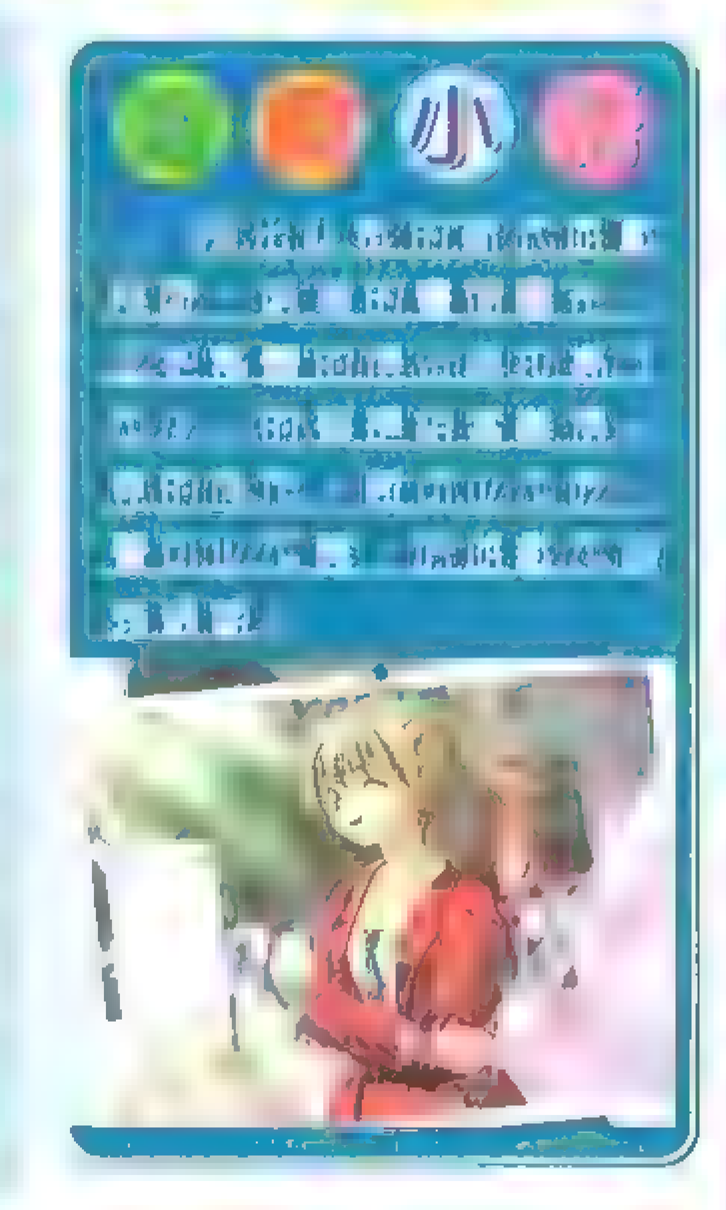
本遊戲原畫風格與上述二者相當接近，再配上高彩的上色技術，整體美術的呈現比起任何作品絕對都不徨多讓。也再次印證了筆者常掛在嘴邊的一句話：優秀的美術絕對是製造遊戲成功的靈魂。音樂上除了全程的語音外，也支援了GM格式的音源發聲，只要您有張這像樣的音源卡的話，本遊戲自然也不會虧待您的耳朵的。

相當值得一提的是，本遊戲共有三種不同的包裝上市，分別是初回限定版和另外兩種平裝版，而平裝版的外盒有明日菜與由利香兩種圖案可供買者自行選購。筆者買的是初回限定版，說起這限定版包裝還真是誇張，外盒足足要比平常遊戲要大了兩倍有餘，裡頭也不過是CD兩片裝嘛，實在是有些過度包裝。既然是限定版，一定要有些Special一點的贈品嘛，是也不是？所以啦，限量版裡頭多附贈了張滑鼠墊與音樂CD，大家在用這滑鼠墊時可得小心一些，打個噴嚏可是會飛走的…它實在是薄得有些離譜。而這張音樂CD倒真的是很漂亮，整張透明只有中心部份一圈銀白，頗具收藏價值。好啦，說了這麼多也不過是贈品而已，最重要的還是遊戲本身吧？這點您更是大可放心，有Mink的優良品質作後盾，您還怕什麼？說得再好光是用看的也不能體會，還是趕緊入手一套來玩玩吧，應驗記得要回來還願喔。



家要知道的是，那是用分別獨立的劇情發展，或是穿插倒述的方式來詮釋的，比起本遊戲的即時切換自然還是有所差別的。況且，前二者就只有單一的既定結局，而本遊戲卻仍可依玩者意識來決定劇情結局，雖沒有『YU-NO』裡那般架構完美的並行世界理論，但本遊戲的劇情發展和結局種類變化之多，仍著實讓筆者嚇了一跳。只能說強者未必是強、弱者也未必弱，兩者的立場也有可能在玩者的一念之間而有所調，Mink的美術水準向來很不錯，若您也喜歡筆者曾大力推薦的『ぺろぺろCandy』、『しゃぶり姫』等就能體會其中的奧妙囉（呵～）。





美少女獲物たちの學園 ゲーム

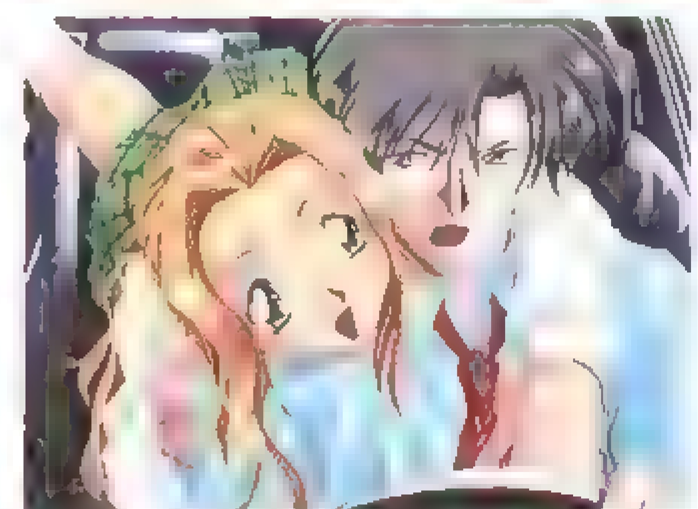


ETC（18禁）

JWIN95

ZyX

¥8800



▲[illegible]!!



與一代「淫內感染」內容有如天壤之別

緊接著『淫內感染』、『狂拳傳說』[illegible]二集，ZyX又以迅雷不及掩耳的速度推出『淫內感染2』，如同『狂拳傳說』般，原先筆者以為『淫內感染2』將會是劇情延續自一代的標準AVG，沒想到拿到遊戲時一看，真是差點沒跌破老花眼鏡，原來



▲您好…我來報到了…

▶好像有點可怕…



▲醫生與護士的戀情…

到了本作裡，除了在人物角色與[illegible]設定上仍延續自前作外，遊戲內容[illegible]八竿子打不著，遊戲內容也由AVG改成了動作[illegible]的趣味益智[illegible]，那又是個怎樣的小品遊戲呢？簡單的說，就是讓我們以前在外頭[illegible]的[illegible]嗎？沒聽過？那您可能還未滿十八歲囉…趕快把書收起來…

遊戲規則～「切西瓜、佔地盤」…

遊戲規則就只有簡單的一句話，「切西瓜、佔地盤」，如此而已。站在自己的地盤邊緣線上時是安全的，但當玩者離線向外開疆闢土，此時卻是最脆弱的，所以使得[illegible]躲避敵人的襲擊，而回歸邊界上並畫出一塊欲侵佔的方形領域，若成功這塊地便歸屬於玩者所有。每關一開始，都會先有一段劇情敘述，到一定程度後，先擱下未完的劇情，便進入動作遊戲模式。隨著對手的土地愈割愈小，而底下那張圖便會愈來愈清楚，通常都很清涼喲！，直到過關後，便以該底圖來接續前面未完的劇情，遊戲以此種形式重覆進行，但隨著關數，遊戲難度將會愈來愈高，如剛開始只要集佔地[illegible]就可過關，但到後來可能要[illegible]才算及格，而此時可能就要靠一些寶物的協助，如限時加速、敵人定形或1Up等才能安然過關，不過即使過不去也別緊張，本遊戲提供了原關上的無限次接關，多試幾次總成的，大可不必為此操心。

▼遊戲中的動作模式之一



小遊戲、立大功

本遊戲的原畫部份仍由執筆「紅拳傳說」系列、「[illegible]內感[illegible]」[illegible]代的武藤慶次先生擔任，畫風十分陽剛粗獷，偏偏畫面又處理的如此生動細膩，居然還能令玩者一關接著一關，欲罷不能，真有本事也。此外，而作最特有的[illegible]



喔！動畫品質相當的[illegible]，只可惜相對之下場面並不算太多。除了全角色的語音之外，在音樂上也支援[illegible]兩種音樂的發聲方式。在操縱性上，一旦進入遊戲後就只能使用鍵盤，滑鼠便失去了作用，而且也[illegible]，以這種純動作性質的遊戲來說，這點相當可惜。

[illegible]的確是個娛樂性相當不錯的小遊戲，[illegible]相當豐富的[illegible]，玩者倒不妨把它[illegible]在硬碟裡，[illegible]叫出來殺殺[illegible]。

精彩動畫在本作裡當然也沒忘記，而且還是全螢幕動畫

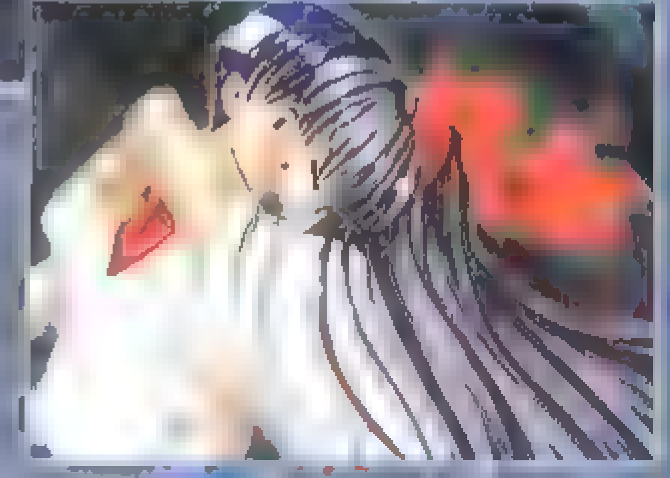
[illegible]





▲夜晚的RPG部份戰鬥畫面

AVG＋RPG(18禁)
JWIN95
Tiara
￥8800





SLG（18禁）

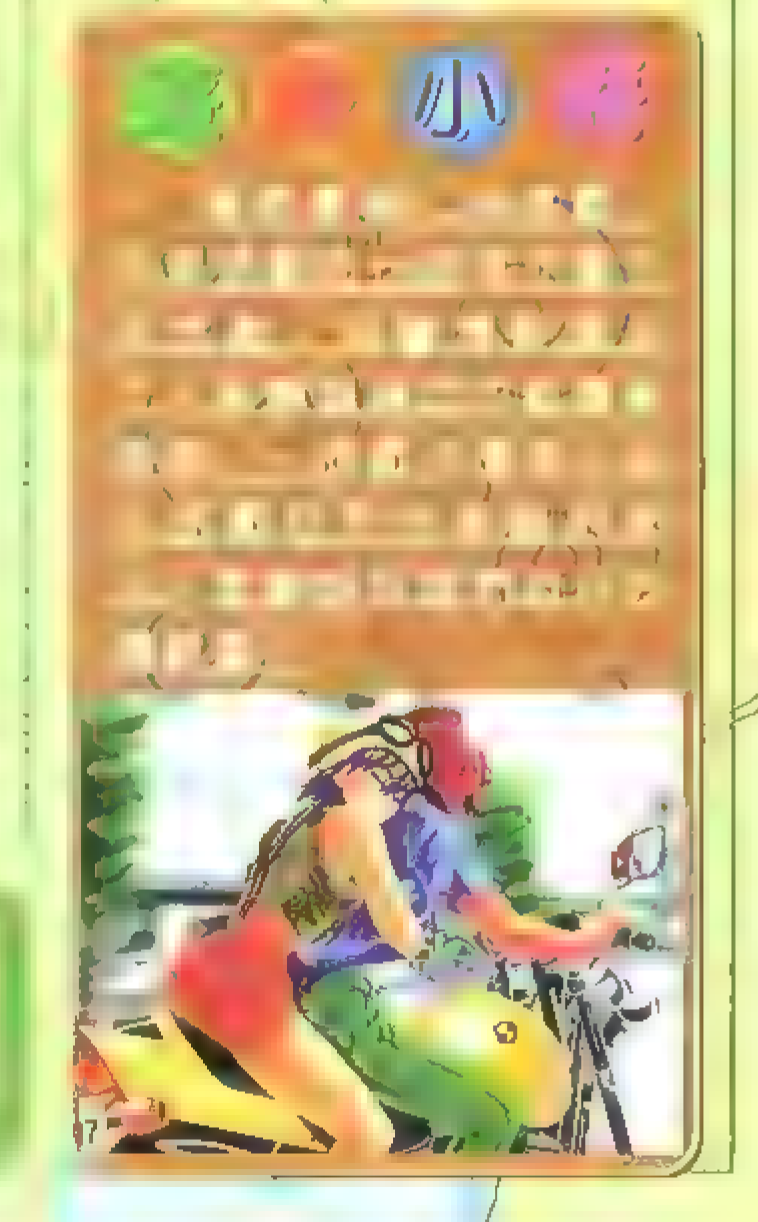
JWIN95 ● Logg ● ¥8800

LOGG所制作的『風色のロマンス』是以與女孩對話為重點進而展開劇情的戀愛策略遊戲。在遊戲中，主角（也就是玩家你啦）的雙親正打算出國旅行兩個月，此時學校剛好放暑假，主角原本也想跟著出國渡個小假，無奈天有不測風雲，在出國前夕因騎機車而發生了事故，只好一人孤獨留在家中療養了，而正在怨嘆自己不幸的同時，沒想到天大的好運竟然降臨了…

新式對話系統

雖然『風色のロマンス』歸類成策略遊戲，但嚴格區分起來其仍較偏向於傳統的AVG，不過遊戲中設計得最特別的便是其特殊的新式對話系統，這與傳統的文字冒險遊戲不太相同，玩家在遊戲中並不會看到所謂的會話選擇項，當在重要的關鍵對話時刻，畫面上會出現一個正方形大方格，方格中又分割成25個小方格，在方格中央各有一橫軸與縱軸，橫軸代表的是答案中的YES或NO；而縱軸代表的則是POSITIVE（積極的）與NEGATIVE（消極的），每一個方格就是一種答案，所以一個問題就有25個答案，端看玩家如何去選擇了。

也因為這個遊戲較偏重的便是須推敲出女主角微妙的心情變化，且在培養與女主角好感度與親密度的同時，又搭配上這種新式的對話系統，可選擇的答案無形中增加了不少，再加上某些事件的發生還需特定的親密度與好感度，某些相同的地點即使一再前往，在不同的好感度與親密度下，發生的事件也不相同…等因素影響下，要將所有事件的漂亮圖圖都玩出來，也不是件容易的事，不過玩家要是志不在此，隨便玩玩的話，倒是不出10分鐘便可全過一次了。



SOFTSTAR

阿貓阿狗
TUN TOWN

獨特的迪士尼風格

- 遊戲完全過關指南
- 各式絕招大公開
- 隱藏任務及打工支線大解析
- 主要樂譜大公開及所有樂曲解說
- DOMO小組訪談記錄
- 毫無阻礙的地圖指引
- 角色及物品屬性分析
- 木桶鎮全貌大解剖
- 幕後手繪資料大公開
- 前5000本附贈限量大海報



遊戲類型	角色扮演
系統需求	486DX2-66以上/16MB RAM
操作界面	鍵盤及滑鼠
硬碟需求	20MB空間
發行版本	雙光碟版
建議售價	NT$840元



大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
服務專線 (02)2356 0955
http://www.softstar.com.tw



大宇遊戲周邊產品

◆請洽各電腦賣場與經銷商和各大書局購買

【阿貓阿狗模型娃娃】



【阿貓阿狗戰鬥牌】

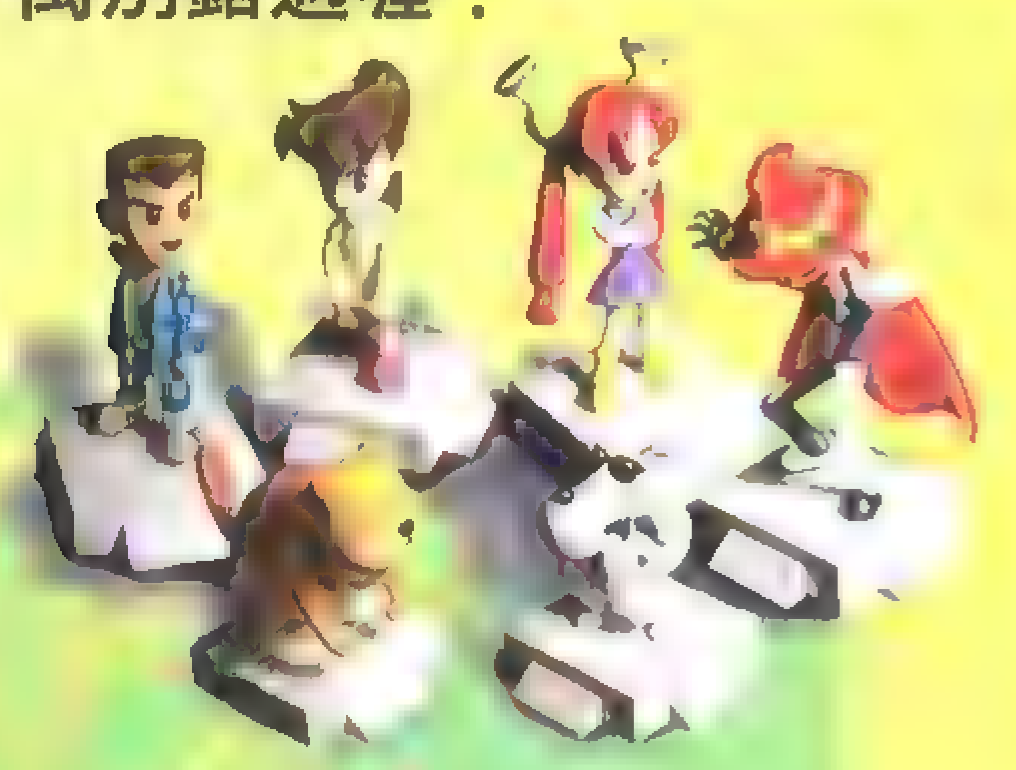


一套不必插電的多人連線遊戲，
有精美的重新繪製圖樣，詳細的漫畫
說明書，還有一張遊戲中多達十餘首
的未收錄音樂CD，



【阿貓阿狗模型娃娃】

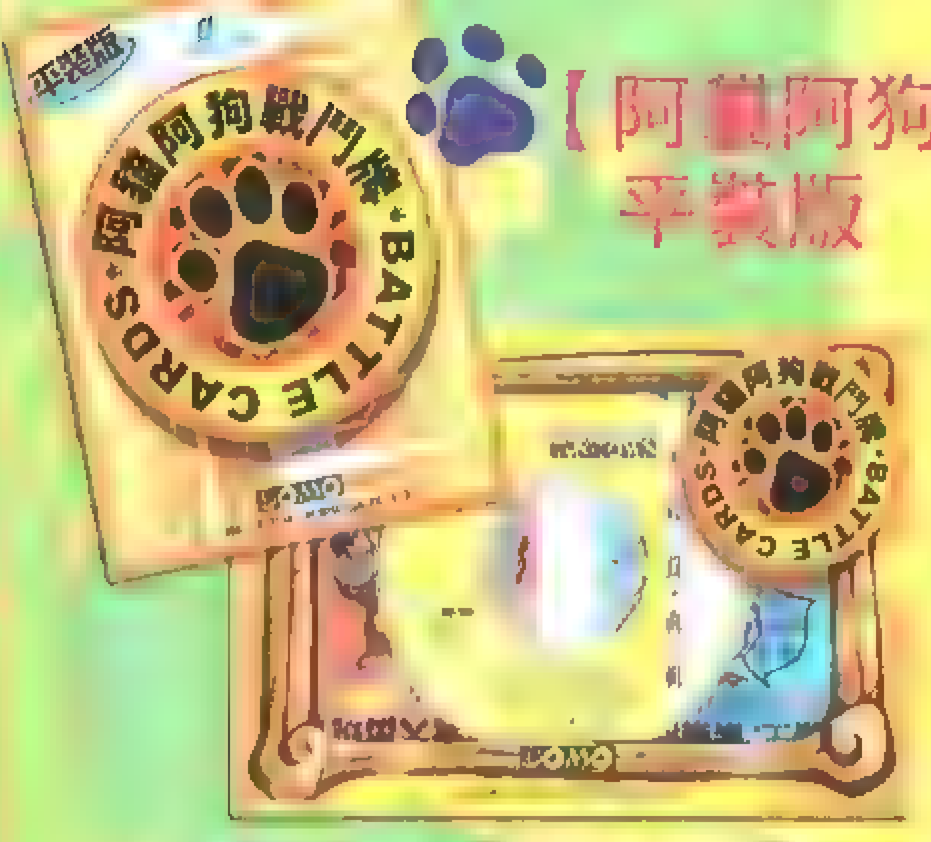
生動可愛的阿貓阿狗模型娃娃
共有六款造型，最佳珍藏限量品
千萬別錯過喔！



【仙劍奇俠滑鼠墊】



【阿貓阿狗戰鬥牌】平裝版



【阿貓阿狗戰鬥牌】精裝版

【阿貓阿狗滑鼠墊】



【軒轅劍黃金紀念CD鐘】

歡慶大宇十週年，
限量的軒轅劍黃金
紀念CD鐘。



【可愛的夏夢、巢巢大富翁造型筆】



功能最強，操作簡單，輕鬆掃毒零負擔！

Stop! Virus '98

病毒剋星

即偵即解

反毒全自動

Windows 95/98 & Internet 專用反毒軟體

病毒剋星98+大富翁4

超值2合1

只要1080元！

安全又好玩！大富翁4

1998 PARAGON MICRO INTERNATIONAL CO.,LTD

- 智慧型病毒監控掃瞄解毒快又準
- 十年專業解毒技術，病毒STOP！
- 提供全方位病毒防護措施
- 簡單好用免學，操作全自動
- 永久且方便之病毒碼更新管道

研發：
聖典科技股份有限公司
PARAGON MICRO INTERNATIONAL CO.,LTD
高雄市前鎮區中山二路91號8F之8
TEL:(07)339-4370 FAX:(07)339-3551
台北市基隆路一段172巷1號2F
TEL:(02)2753-5870 FAX:(02)2753-5576



總經銷
大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F No 88 Chung Hsiao E. Rd.Sec 2, Taipei,Taiwan R O C
TEL 886-2-2356-3567
FAX 886-2-2356-0969
服務專線 (02)2356-0955



大富翁4

讓我們攜手共創全世界的經濟奇蹟！





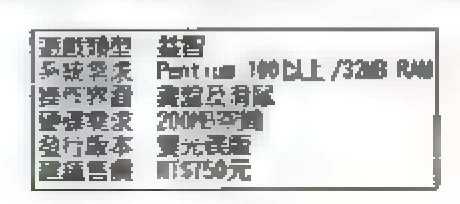


生動活潑的人物動態
淋漓盡致的聲光效果
所有人物
建築及各風景名勝皆以擬真的3D模型建構
宛如五彩繽紛的玩具世界
策略性十足的卡片道具
自由彈性設計的遊戲規則
讓遊戲性更為豐富多變化
鮮活的人物
豐富的事件
人生百態喜怒哀樂盡在遊戲中









遊戲類型	益智
系統需求	Pentium 100以上 /32MB RAM
操作界面	鍵盤及滑鼠
硬碟需求	200MB空間
發行版本	雙光碟版
建議售價	NT$750元





服務專線.(02)2356-0955
http //www softstar




SOFTSTAR
幻界霸者
ALCHEMIST
全世界化為戰場，
是為生存而戰，為勝利而戰……
(遊戲特色)
交織出五段不同的故事
數十種不同特色的兵種，各種不同的地形
讓玩家有五種不同的操作方式及多樣化的攻略方法
遊戲支援IPX網路連線功能，最大可五人同時對戰
提供玩家多人連線對戰的樂趣
作業系統:Windows95以上/MS-DOS5.0以上
CPU:486DX-66Mhz以上主機或其他相容機型
記憶容量:12MB以上(建議使用16MB以上)
光碟需求:二倍速以上光碟機
硬碟空間:45MB以上
PCI或VL-BUS顯示卡
A0027 即時戰略 CD-ROM版
建議售價:750元


SOFTSTAR
職棒二年、熱情洋溢
TAIWAN MAJOR LEAGUE PROFESSIONAL BASEBALL
正港英雄
台灣職棒大聯盟
速度・熱情・活力
CHAMPION SHIP
正港英雄－台灣職棒大聯盟登陸遊戲界！在台灣職棒大聯盟的世界裡
，扮演最帥氣的球場英雄，留下您英勇的戰績！！
■ 完全依照台灣十座球場的實景製作3D立體RealTime Reander球場。
■ 全場實況語音播報、觀眾加油、吶喊聲，讓您身歷其境。
■ 球員的體力、技能會依照比賽狀況而改變。
■ 支援3DFX加速卡。
■ 採用16Mcolor 全彩模式。
■ Internet、Modem、IPX連線對戰。
VS
※開發中畫面
※開發中畫面
※開發中畫面
※開發中畫面



BOTHTEC

常勝 vs. 不敗
銀河的霸權落入誰的手中？



宇宙曆796年
廣大遼闊的銀河，儼然成為針鋒相對的銀河帝國與自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場，
帝國軍年輕的軍事天才—萊因哈特，以及同盟軍「不敗的魔術師」—楊威利
在這兩派正義的激烈衝突之下，銀河已被野心的熊熊火焰燃遍
以廣闊的銀河為舞臺，眾多個性迥異的登場人物於此進行戲劇化的鬥爭
「銀河英雄傳說V」以全POLYGON多邊形製作的船艦與3D動畫
試著將這些慘烈而悲壯的銀河戰役忠實地予以重現
籠罩著銀河的將會是悲傷的黑暗，抑或希望的光輝，
眾所期盼的全新「銀河英雄傳說V」，即將開創另一嶄新的世紀



Windows 95 中文版

銀河英雄傳說V

- ●精心製作CG電腦動畫，展現艦隊戰鬥之臨場感
- ●體貼玩家而設計，簡單便利的視窗操作系統
- ●新增艦隊之陣形、態勢選擇，戰鬥更具變化性
- ●全POLYGON多邊形製作之艦艇單位，名將旗艦歷歷在目
- ●總計60個以上的單元劇情，波瀾壯闊的時代劇即將開幕
- ●獨創之360度全方位移動，戰鬥系統，艦隊運作一覽無遺



(此為Win95日文版畫面，僅供參考)



作業系統：視窗95中文版專用
CPU：Pentium 90MHZ(建議使用133MHZ以上)
顯示模式：800×600像素以上
256色以上
記憶容量：16MB以上
(建議使用24MB以上)
硬碟空間：90MB以上空間
光碟需求：2倍速光碟機
(建議使用4倍速以上)
操作設備：鍵盤、滑鼠　建議售價：780元

◎銀河英雄傳說IV-EX◎



A0026 2CD-ROM　建議售價：720元

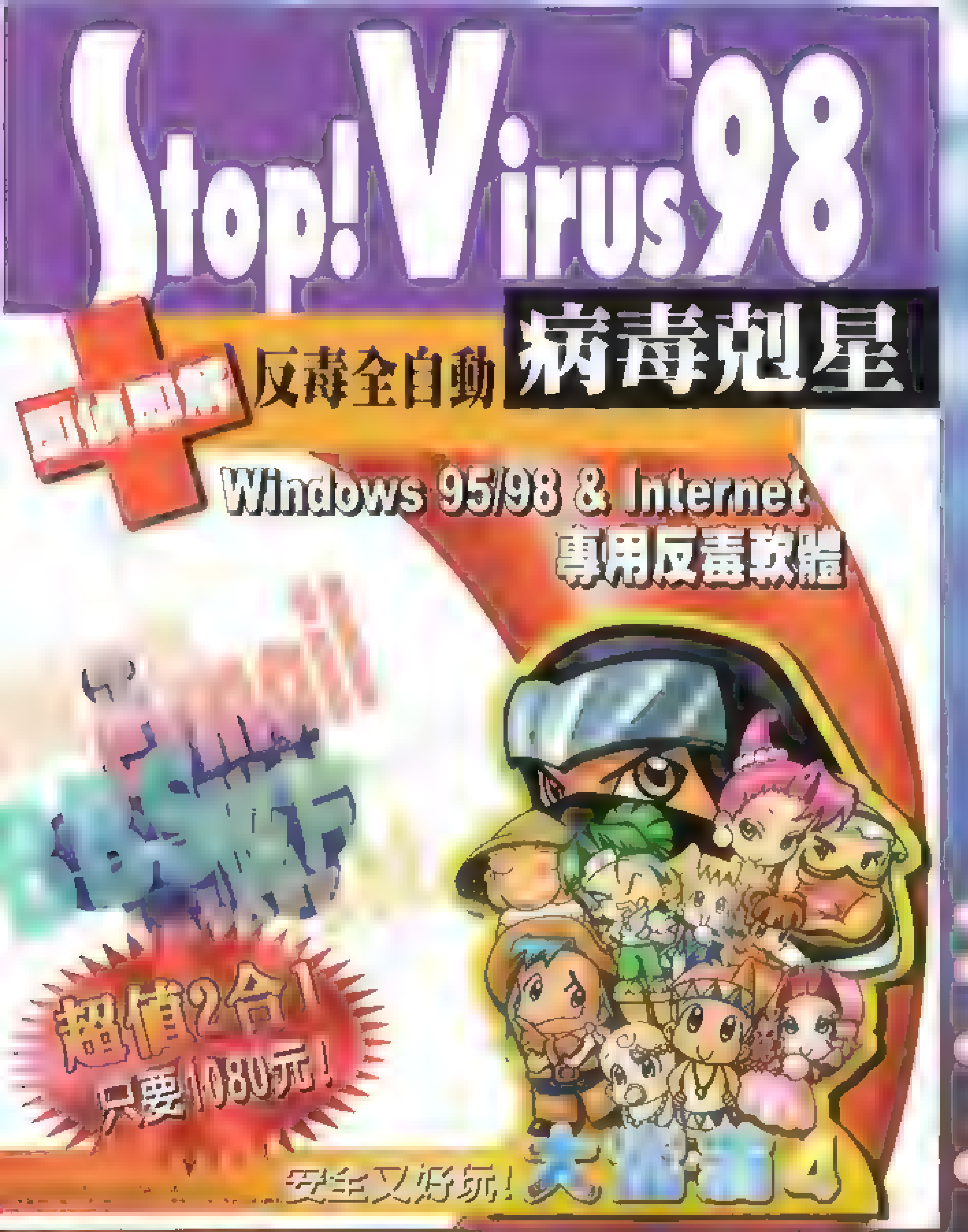


大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F No.88 Chung-Hsiao E. Rd.Sec.2,
Taipei,Taiwan R.O.C
TEL:886-2-2356-3567
FAX:886-2-2356-0969
服務專線:(02)2356-0955

非常客立即獎

大富翁4 + 病毒剋星98

訂聯合報半年270元，
最佳超人氣益智遊戲『大富翁4』
及最強大的防毒軟體『病毒剋星98』
二合一軟體讓你一次擁有。
免抽獎，馬上訂，馬上送。





主辦單位：SOFTSTAR 大宇資訊股份有限公司　協辦單位：聯合報



檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 插入(I) 格式(O) 工具(T) 撰寫(C) 說明(H)
傳送
阿毛
Re 快去玩紅樓夢！
‧‧‧‧‧‧原始郵件‧‧‧‧‧‧
寄件者：大頭<dato@ksts.seed.net.tw>
收件者：阿毛<am@ksts.seed.net.tw>
日期　：1998年5月1日PM 22:10
親愛的阿毛：
我看到「紅樓夢之十二金釵」在五月號的「電腦玩家」雜誌
全國電腦遊戲排行榜上排行第一名呢！
好像不錯哦！最愛看美美妹妹圖的你買了沒？
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
>輕鬆的大頭：
>我怎麼會沒買
太晚了吧！
>我阿毛買遊戲可是
紅樓夢
動腦世界
智冠科技股份有限公司
金彩狼工作室
收件匣 - Outlook Express
Re:
PM 04:03


智冠科技股份有限公司
劉備傳
兵力最弱的
三國歷史
●所有相關邊民，如山越、蠻族、羌族，也是玩家的重要資源
●玩者不再是完全的征戰者
●除了升級系統與武將單挑之外


軟體世界 智冠科技股份有限公司代理發行
江東之虎
天生梟雄
人氣天王 劉備
真實的戰場
鮮活的人物
將戰爭之藝術與樂趣
盡情表現的三國即時戰略遊戲
誰才是最後的王者？
天候考驗、地形障礙及補給的限制，
眾豪傑能在你的領導下
三國風雲之
風雲變色資料片
WIN95
●值得挑戰的人工智慧。
●更人性化的操作介面。
●加入50場戰役資料。
●遊戲內建地圖編輯器。
21世紀縱橫股份有限公司
本遊戲資料片需搭配三國風

game.

燦目的探燈照亮的豈只是夜空，更是萬千球迷心中象徵永畫的球場
額上的顆顆汗珠、場場的浴血戰役、聲聲的吶喊加油
勝者的光耀、負者的欷歔
總是令人不禁熱血沸騰
當球賽落幕，人潮逐漸散盡，我知道您的感動依舊在





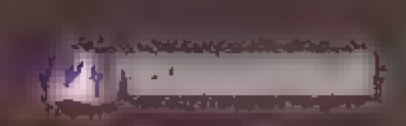






八座球場3D立體畫面、640×480解析度顯示
不同球路不同的視覺角度









神通鬼大
GRIM FANDANGO
面對各種心驚膽顫的危機...
和超過50位
性格迥異的
角色...
異國風情的3D
場景中，奔馳你
的想像力...
「向黑色喜劇致敬！」
87/12/31
「神通鬼大」手冊截角
得到
PC Gamer
TITANIC
© LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. Used under authorization.
Download the amazing playable demo at www.lucasarts.com/products/grim



STAR WARS X-WING

X戰機典藏版

94年最佳CD-ROM加強表現 PC Gamer
93年度模擬遊戲 CGW
93年度模擬遊戲 Computer Game Review
93年度動作遊戲 Game Players
93年度最佳遊戲 PC Entertainment

STAR WARS TIE FIGHTER

鈦戰機典藏版

95年最佳CD-ROM加強表現 PC Gamer
94年最佳動作遊戲 PC Gamer
94年最佳遊戲 Computer Game Strategy Plus
94年最佳模擬遊戲 InterActive Gaming

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER FLIGHT SCHOOL

帝國生死鬥 飛行學院

SPECIAL LIMITED VERSION

最佳科幻模擬遊戲
c/net Gamecenter

全球限量發行！！
本世紀最值得珍藏的太空模擬飛行經典合集！

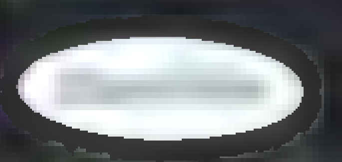
重新繪製的高解析度畫面
3D船艦模組全部改寫
支援 Direct3D 規格之 3D 加速卡

LUCAS Arts

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北 02-2704-2762 台中 04-325-7900 高雄 07-336-983 代理發行

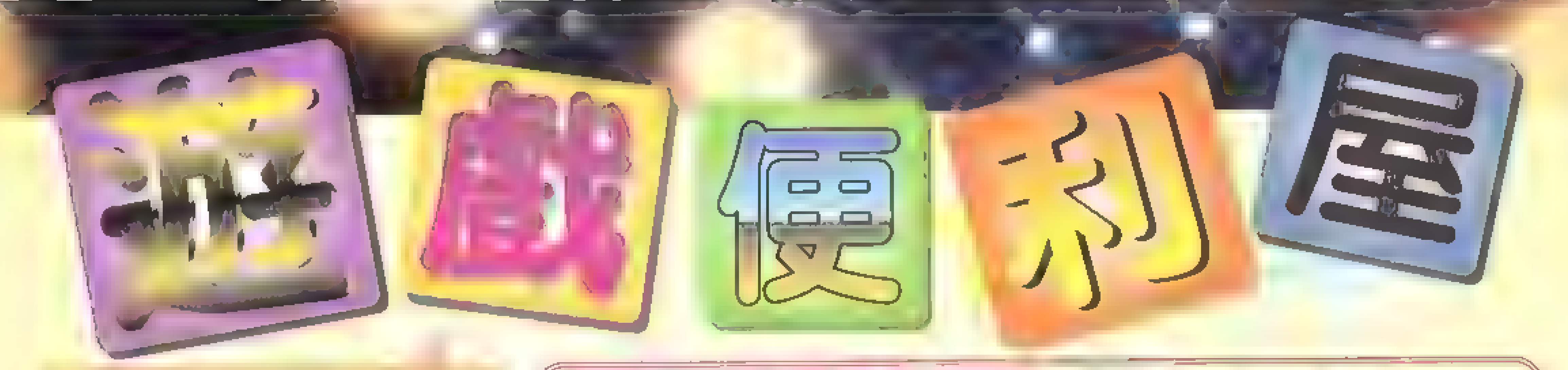



TAKE 2






協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.



[illegible]

[illegible]

於出現了！籌劃五年，由[illegible]發行的超眩動作冒險大CAMI—黑暗之心，勢將引發另一波遊戲熱潮，這個故事是敘述一名不愛上課卻深愛著自己的狗的怪小孩ANDY，在一個風和日麗的翹課日，ANDY遭受到不明邪惡勢力的偷襲，結果愛狗慘遭劫持，氣憤之餘，ANDY駕駛著自己研發的飛機向惡勢力宣戰。此遊戲是採用傳統的橫向式捲軸，但前景與背景則是各自獨立，前景又再細分為6個圖層，而背景是3D物件構成，人物全由卡通方式製作，而人物的動作又由上千張的動畫構成，所以每個人物的動作不論是跑步、爬樹或游泳，都十分細膩，一改以前橫向動作遊戲給人單調無趣的刻板印象，使玩家像在看卡通一般的享受，而且只要是出現在銀幕上的物件，都有一個忠實的影子映在背景上。大致而言遊戲中的關卡都不算太難，而且也沒有亂七八糟、似是而非的謎要解，當然，最令人眩目的還是它驚人的過場動畫，將2D的操作介面與3D動畫結合得天衣無縫。



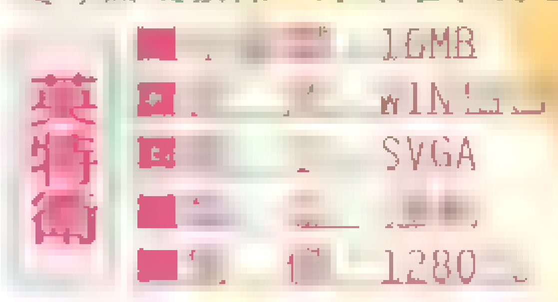


美國釣魚名人賽

Bass Master Classic Tournament Edition

想知道要如何釣魚又不弄髒自己的雙手嗎？遊戲中你將乘上心愛的小艇，去美國最有名的四人鱸魚釣場享受釣魚的樂趣，釣場中提供了360度的環場釣景，船還會隨著水的波動Ｌ下飄動，顯得十分真實。最特別的是，遊戲還提供了水底觀點，可看到和人魚搏鬥的你，水底的景觀、顏色及魚的動態都極盡擬真，而釣場皆經由實際測量再利用數位模擬建構出來。找來你的釣友吧！可進行多人模式的遊戲，選擇難度等級及旅程，好好地享受吧！





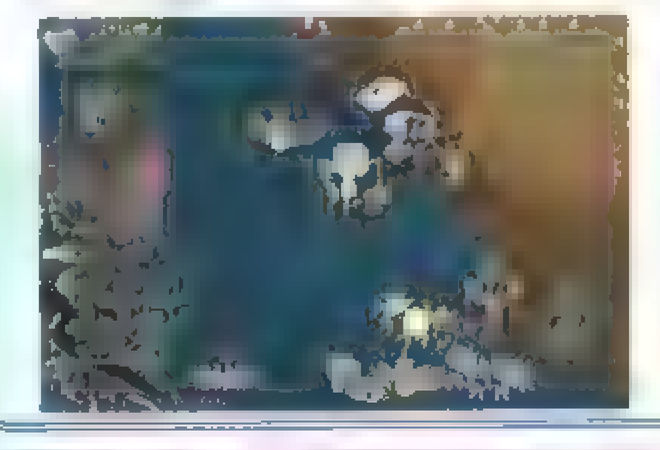
英特衛

- [illegible]：16MB
- [illegible]：WIN[illegible]
- [illegible]：SVGA
- [illegible]
- [illegible]：1280[illegible]

武士魂之適者生存

Legend of Dragon Island

遊戲的進行方式是以時下最受歡迎的即時戰略方式進行，其可選擇單、雙人連線對戰，在單人任務模式部份，可選擇中、韓、日三方其中的一方來進行遊戲，每方都有多達十關以上的關卡，三方的任務共有30關的戰場選玩家大顯身手，另外，在[illegible]任務選項上再追加[illegible]戰鬥地圖[illegible]，戰場上有逼真的感覺，遊戲不但有四季之分，就連戰場上的補給物如糧草等，都依地域的氣候環境不同而有所分別，遊戲中人物、武器的複雜特[illegible]，讓玩家在進行戰術時更具策略性，而關卡任務更富挑戰性。



梵太師

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：搭DirectX 上
- 類　型：即時戰略
- 售　價：920元

怒火燎原 星海爭霸官方資料片

Brood War

傳說中在行星的中心，有座擁有巨大能量的薩爾那加神殿，如能找到神話中的兩只水晶，並在神殿中結合所有沙古拉斯星上肆虐的異形，將在一瞬間全部消滅！戰役的順序為神民、人類、最後是異形。你的任務，就是要阻止異形在沙古拉斯的陰謀。身經百戰的神民英雄們也會助你一臂之力，像是賽拉圖（Zeratul）、芬尼斯（Fenix）等，神民戰役也將有新的英雄：沙古拉斯星領袖一時影舉章武士馬提雅克（Martriarch）等等。



松崗

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：搭DirectX 上
- 類　型：即時戰略
- 售　價：780元

雷神之鎚2之趕盡殺絕

Ground Zero

在遊戲中，提供了十四個單人遊戲關卡及另外十個多人連線的地圖關卡，關卡除了具備高度互動的環境及驚人的炫目3D場景，每個關卡的敵人也都是雷神之鎚二中所未見的。除了絕佳的單人關卡，流暢的多人連線功能更是雷神之鎚二能稱霸全球的重要原因，在雷神之鎚二之「趕盡殺絕」遊戲中，提供了十個全新的多人連線關卡。並在多人連線搶旗賽中加入tag的玩法，可以增加更多連線比賽的樂趣：找到tag的玩家在獲得旗子時可以額外加分，其他玩家就可以追擊這個已有tag的玩家，以獲取得他的tag和寶物。



憶弘

- 記憶體：16MB
- 作業系統：WIN95
- 顯　示：SVGA
- 類　型：動作射擊
- 售　價：790元

三國麻將風雲

三國的遊戲，一直是台灣玩家的最愛，「三國麻將風雲」是捷友資訊繼去年年初推出「WIN麻將NET」後，今年再度推出的另類麻將遊戲。根據捷友資訊的傳統，照例這款麻將遊戲，同樣也提供了區域網路、網際網路連線對奕的功能。「三國麻將風雲」將戰場上的攻城掠地，全部移轉到牌桌上來，兵馬變成了籌碼，在牌桌上贏來輸去。勾心鬥角、爾虞我詐的戰場戰術，也成了牌型猜測、攻防轉換的博奕巧思，喜歡「麻將」或是另類三國遊戲的玩家，值得期待喔！

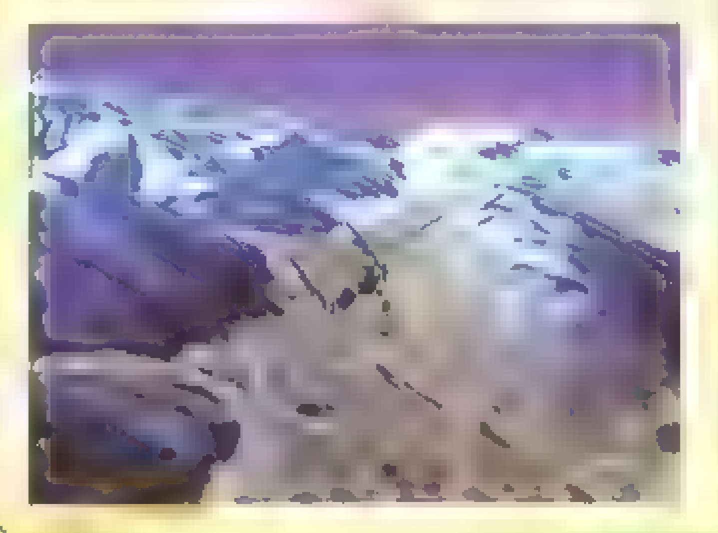




以色列空軍

Israeli Air Force

IAF基本上的架構與Jane's先前的USNF系列相近，但是使用的則是全新的引擎，在IAF中玩家將有機會駕駛以色列空軍現役軍機：幻象、幼獅C-7、F-4E幽靈式、F-4 2000、F-15、F-16以及從未進入以色列空軍服役的少獅Lavi，在連線作戰中，MiG-23和MiG-29將提供玩家扮演阿拉伯世界空軍的機會。遊戲並提供三個各有七個任務的歷史戰役以及一個21個任務的近未來假想戰役。除了戰役任務外還有任務創造器和詳細的訓練任務，這些任務都可以在網路上與他人一同競技。



美商藝電

- 記憶體：32MB
- 音　效：援3Dfx卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：飛行模擬
- 售　價：1280元

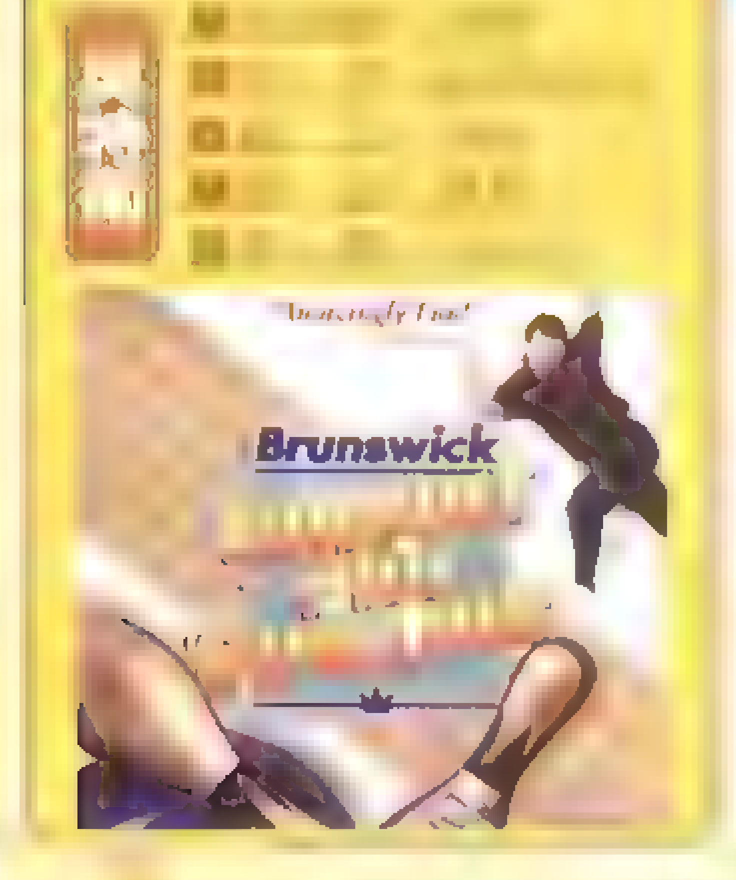
大冒險

相信大家小的時候都曾迷過「七寶奇謀」或者是「金銀島」吧！紅傑克就是以海盜為故事背景的冒險遊戲，故事中玩家將扮演一位漁村的男孩，在一次偶然的機會認識了一位退休的海盜，這個老海盜說了一段自己年輕的故事，他自稱是七海中最兇狠的海盜紅傑克的部下，以前是如何的叱吒風雲，洗劫了每一條被他們遇上的倒霉商船，甚至更蹂躪了每個繁榮的商港，但最後還是栽在宿敵的手中，老海盜接著又提到了埋藏寶藏的地方，主角剛開始並不很在意，但接下來發生的一連串事件都與紅傑克的寶藏有關，同時也使得主角一步一步的被捲入事件中。紅傑克中所出場的人物，地點場景均是由3D動畫做成，不論是港灣城鎮或防風林到海盜船艙，甚至連戰鬥的人物都是，製作十分精緻，而且除了有猴島小英雄的戲謔幽默的風格，遊戲中更註重搜尋線索與解謎的成份，因此玩家也得扮演偵探的身份，逐步地收集資料，解開紅傑克的秘密。故事的主線分為三條，具有相當的耐玩性，而且遊戲中更添加了動作的成份，戰鬥時採用第一人稱的設計，而且你需要在生死關頭運用智慧解決難題，是一款相當特別的冒險遊戲



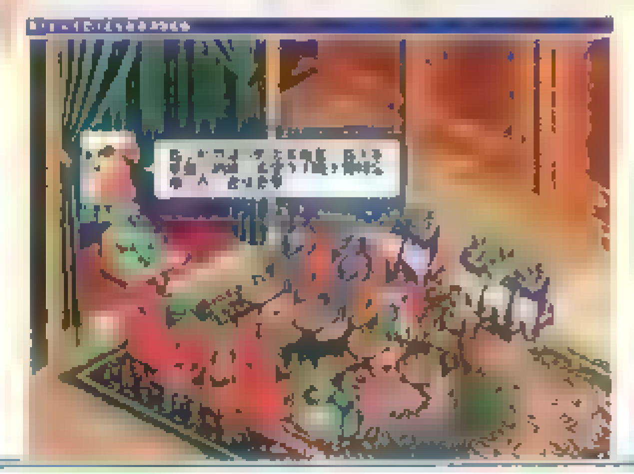


電腦遊戲史上第一套職業保齡球遊戲問世！由著名的Brunswick Bowling授權認可，並且利用先進的3D即時物理運算引擎創造出最擬真的保齡球遊戲，不論是球體的轉動、球瓶的撞倒區擋、搖擺、或是搖搖欲墜、微微顫動、光影變化都是即時運算的結果，絕對的真實臨場經驗。在遊戲中您可選擇保齡球的重量、種類，及球道種類，擲出曲球的同時你可看見球體隨著力道做出最即時的自轉運動。你甚至可調出錄影帶隨時觀看先前的錄影，找出你先前的失誤所在，其中並提供了俯視觀球視角功能。遊戲中提供了多人對戰模式，可組織屬於自己的球隊，還有六種模式、區域賽、Brunswick Bowling大賽、職業賽、練習賽，還有卡通模式，遊戲中提供了一個極具趣味性的卡通遊戲讓你可以好好輕鬆一下，好解除比賽時的競爭壓力。遊戲中提供了13位現今美國頂尖保齡球好手供你選擇，或者是與之單挑，全都是一時之選，並附有影片簡介。遊戲中最有趣的是提供了個特別的功能，你可創造一個全新的你來參加比賽，還可透過網際網路或區域網路和世界各地的保齡球高手來場跨時空的保齡球大賽！



成吉思汗IV

西元12世紀後期，在蒙古高原上誕生了一位日後建立起歷史上最大帝國的英雄，這便是玩者在遊戲中必須扮演的大人物～成吉思汗。身為一國之主的玩者必須驅騁於歐亞大陸上，東起日本西至英格蘭，建設交通要道、促進文化交流、調度兵力進行征戰，配合外交謀略擴張版圖，以結束中世紀的亂世為終極目的。遊戲中將世界分成七個文化圈，依其各自的特徵而決定所屬都市之文化水準。想化身為馳騁在草原上的英雄，稱霸歐亞嗎？請整軍待發與我們一同揮軍出征！





第三波
- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：援DirectX卡
- 類　型：策略
- 售　價：1350元

極速快感III

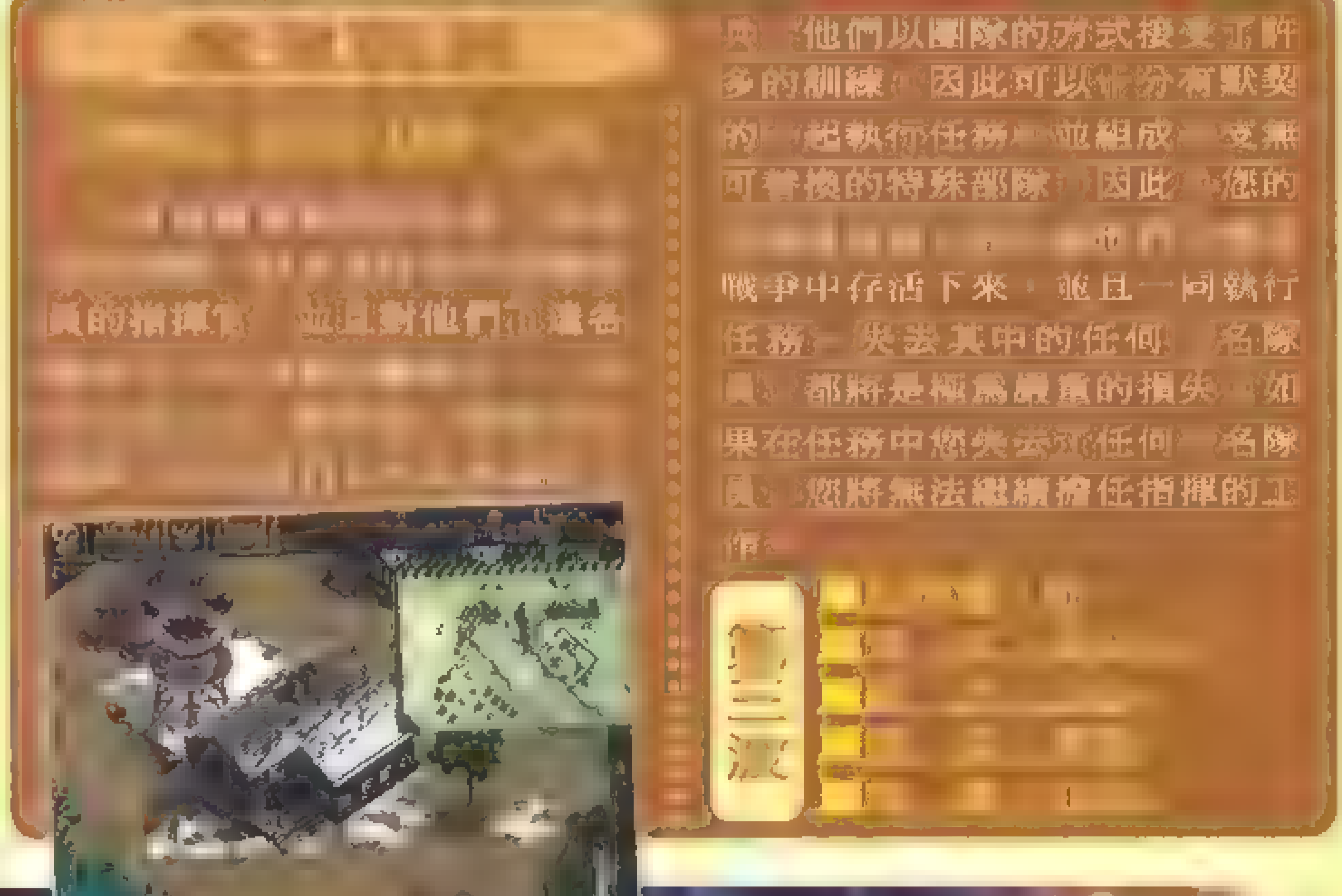
Need For Speed III

黃昏、落日、無限向前延伸的跑道，這時候除了駕馭名車之外，你還想要什麼？多達八種不同的跑道以及一條隱藏跑道，比起市面上大多數的賽車遊戲都來得豐富，如果配合夜晚駕駛、不同氣候的效果，那感受更是多樣；加上擁有蘭寶基尼Diablo、法拉利550 Maranello、賓士CLK GTR、Corvette C5等十一款世界級名貴跑車，相信玩家們可以享受不同的遊戲樂趣，而更叫人興奮的，就是新加入的「下載新車」功能了，隨著本遊戲推出之後，未來各位玩者還可以到《極速快感》系列的專屬網站，下載各類新名車喔！





美商藝電
- 記憶體：16MB
- 音　效：援3Dfx卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：賽車
- 售　價：980元



異形追殺令

INCOMING

異形追殺令是個融合策略成份的瘋狂射擊遊戲。在整個遊戲的過程中，您將控制不同種類的單位（像是砲塔、戰機及坦克），執行攻擊、防禦、攔截、補給、護衛或其他類型的任務。遊戲包含六個前後相連的任務，每個任務又可劃分成十個階段，每個階段都是個單一作戰任務；這些任務的成敗將影響到地球的最終命運。如果您在戰役動作模式進行遊戲，則除了六個標準的任務之外，遊戲在結束前還提供四個額外的任務做為紅利（每個任務都由一個階段組成），遊戲中還隱藏許多其他的任務，留給您自己去發掘吧！



第三波

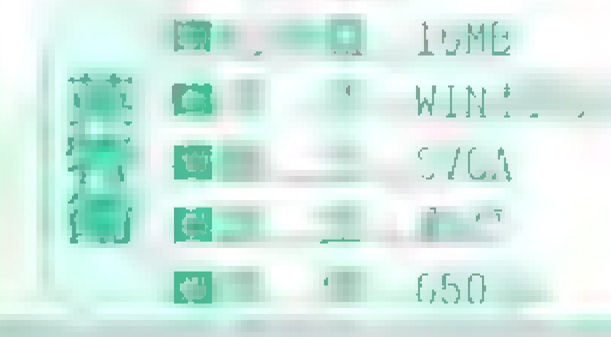
- 記憶體 16MB
- 音 效 支援3Dfx卡
- 顯 示 SVGA
- 類 型 射擊
- 售 價 890元

劍魂之血肉橫飛

Die by The Sword: Limb From Limb

劍魂 [illegible] 是一個能夠讓玩家自由控制主角 [illegible] 動作，自行發展招式的格鬥冒險遊戲。相信許多玩家殲滅了 [illegible] 黑暗古堡內 [illegible] 的勢力之後仍然無法滿足冒險，或者是殺戮 [illegible] 的慾望。沒關係，[illegible] 推出劍魂的資料片，玩家將可以探索 [illegible] 個全新的地下迷宮，除此之外還有新增 [illegible] 的武器、新增加的怪物，也有更多其他的角色上場。除了有 [illegible] 地形與怪物之外，還新增了許多的攻擊戰鬥模式，怪物也會變得更精明更難纏。另外也增加了新的競技場地，讓劍魂在增加了資料片之後能呈現給玩家一種全新的戰鬥風貌。

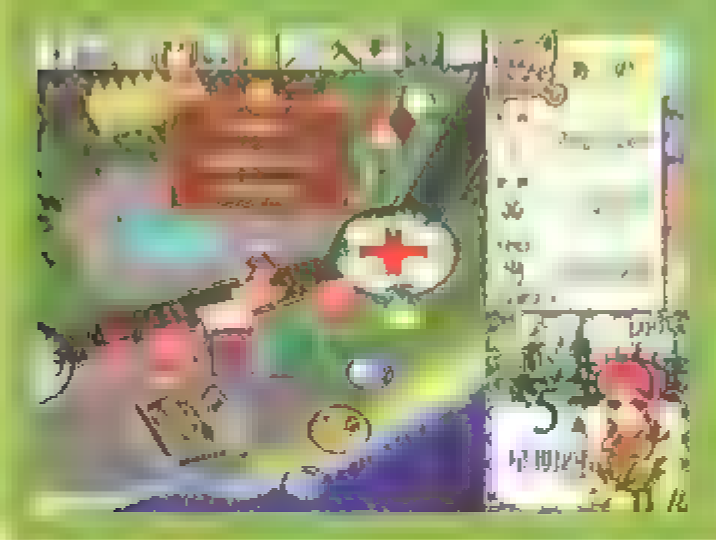




- [illegible] 16MB
- [illegible] WIN [illegible]
- [illegible] SVGA
- [illegible]
- [illegible] 650 [illegible]

大富翁4

哈 [illegible] 遙，甚受歡迎，玩家年齡層最廣的重量級休閒益智軟體又來了。比第三代更生動活潑的人物動態，更淋漓盡致的聲光效果，所有人物、建築及各風景名勝皆以 [illegible] 模型建構，宛如在彩繽紛玩具世界般。而比起前代人脈 [illegible] 策略性。加上可自由彈性設定的遊戲規則讓整個遊戲的遊戲性更豐富多變化！鮮活的人物、豐富的事件，人生百態喜怒哀樂盡在遊戲中，快找三五好友一起來遊歷大富翁四的世界吧！



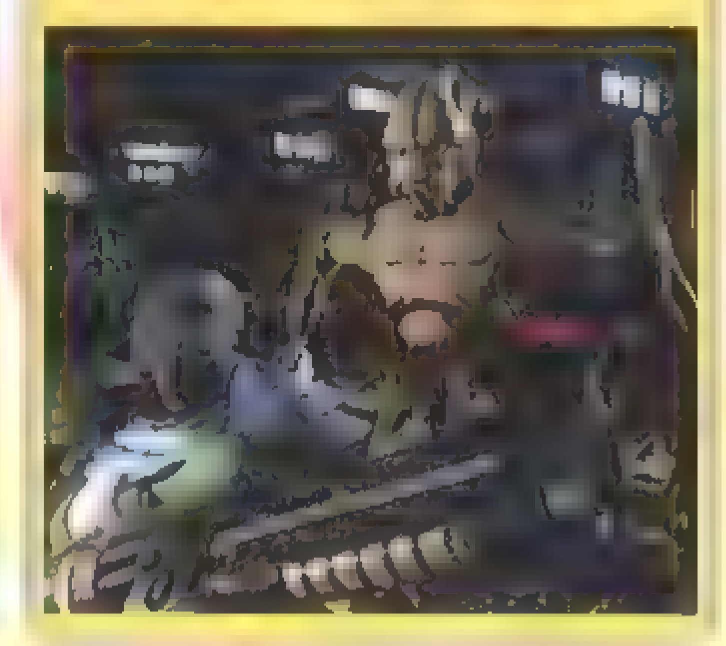


縱橫太空－危機四伏

Descent:The Silent Threat

這不是一個沒有人腦只靠直覺的射擊遊戲，玩家除了死命搖你的搖桿、扣扳機之外，遊戲加入了指揮與策略的成分在其中，讓你最多可以一次指揮12架戰機進行對戰。在出發以前你必須進行擔任小隊長的編隊任務，選擇需要的戰機群，搭配任務所需的武器、位置的分配，因為到了戰場上必須依照之前的編隊下達指令，同時指揮僚機們分頭進行掩護、轟炸、進攻等動作，才能全身而退，完成任務。除了進行連串的單機纏鬥之外，你還要不斷的指揮僚機控制戰役的進行，身為小隊長，和敵軍酣戰方休的同時，別忘了你的僚機，這是一個極為重視團隊作戰的遊戲，否則等你回過頭來，才發現自己早已經陷入敵陣、四面楚歌，而僚機們已經成為了一堆太空垃圾！值得一提的是，整個遊戲的戰鬥介面設定比起其他太空射擊遊戲較為簡潔易懂，也做得較為真實，尤其在通訊系統方面英文的發音清楚不少，只要具有一定的英文程度就不難聽懂僚機的對話，尤其是在多人連線，強調的是團隊的合作精神，除了一對一的單挑之外，最多可以允許 [illegible] 人的連線作戰，還提供了任務編輯器可以讓玩家編輯自己想要的戰場，改變任務的內容，建立一個全新的戰場。

- 記憶體：32MB
- 音 效：WIN [illegible]
- 顯 示：SVGA
- 類 型：射擊
- 售 價：1080元





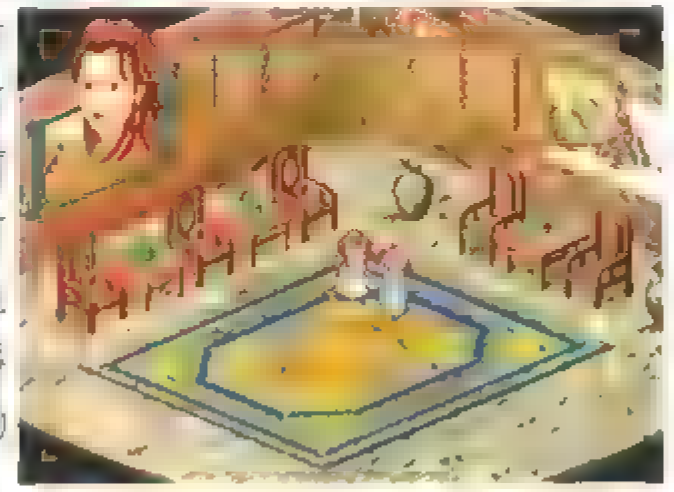
大約在西元一千八百多年的時候，在中國的姑蘇附近，誕生了一位傳奇性的歷史人物，這個人姓唐名寅、字伯虎。在唐伯虎小時候，他的父親便認定唐伯虎日後將成大名，故力勉其求學，果然在十八歲時便中了直隸解元，從此名震天下。從此之後，一躍而成四大才子（唐伯虎、祝枝山、文徵明、周文賓）之首。

這名英俊又可愛的唐伯虎個性放蕩不羈，喜歡醉心酒林，與祝枝山、張夢晉爲同科好友，一個人都有一個很奇怪的毛病，就是他們曾多次扮爲叫化子，向路人行乞，而求來的錢便去沽酒買肉，狂歡痛飲，在當時的儒林也算是奇事一大樁。而唐伯虎所寫著名的桃花庵歌，更是描述唐伯虎隨遇而安，及時行樂，不屑人間世俗的灑脫人生思想！由此更可見唐伯虎的率真浪漫。

在這個太平盛世的某一天，唐伯虎從張夢晉那獲知了一個大秘密，「相傳在上古世代傳下了一幅神秘預知圖，圖中爲八位美豔動人的女子，而解開秘密的方法就是娶到這八名女子爲妻，並…」。當唐伯虎拿到了這一張圖後，就決心解開這個上古流傳下來的大秘密，可是，唐伯虎卻不知道在這個秘密背後到底隱藏了多少的危險和陷阱，於是這一趟奇妙的旅程就這樣展開了……。

逍遙武林快意行

遊戲一開始，你所扮演的就是這位有十足酒量及情感豐富的「江南才子唐伯虎」，當你得到一張傳說中「富可敵國」秘密的八美圖之後，便立下志願決心尋找傳說中的八美，並解開這個富可敵國的秘密。可是追尋的過程可不是一邊談情、一邊說愛就可以如願所償，在充滿謎樣的故事裏，你還必須勤練文才與武功、尋找傳說中的寶物、破解敵人所埋設的神秘關卡及八美親朋好友的百般爲難，這一切的一切，就要看充滿智慧的玩家，如何完完全全的擄獲美女的心了。

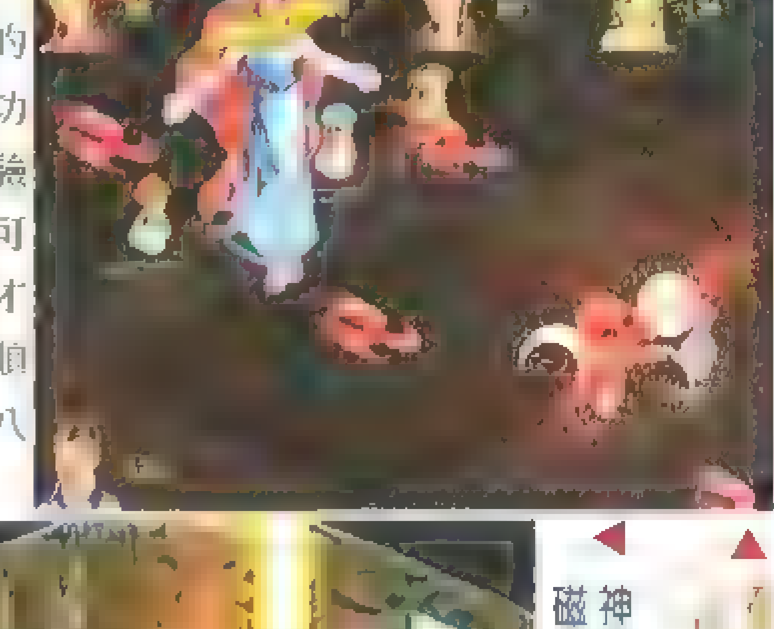


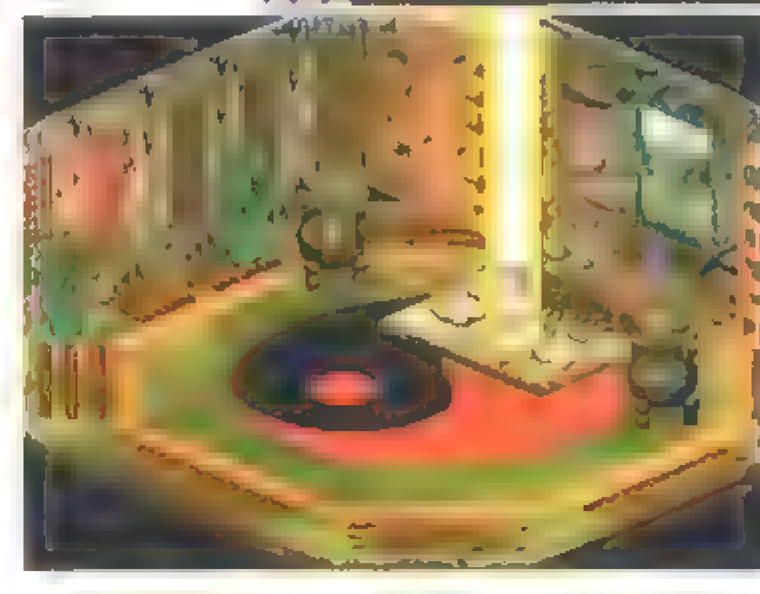
▲要擄獲美女芳心，玩家得充滿智慧才行！



戰鬥採用新型態的能力時間制，更增加了戰鬥的真實感，玩家必須完全掌握人物所有的背景與成長過程，才有辦法在戰鬥中使人物展現最大的實力，進而達到完全獲勝的成就感。你以爲戰鬥只是決戰武力而已的話，那你可就錯了，戰鬥模式區分爲文比與武比，也就是說，玩家必須用功的修習文智武功，試想，如果你只會武不會文，不就像一個四肢發達的大草包嗎？那如果你只會文不會武，又怎麼去英雄救美，展現才子的絕代風範呢？所以，玩家隨時會遇到不同屬性的敵人，而敵人也會依照自己的專長來選擇跟你比文或比武，如果你只專研文才的話，在追尋美女的過程中恰巧遇到一位武林高手，他根本不可能笨到與你比文的啊！那你可要有被修理的慘兮兮的心理準備了。所以玩家必須耐心潛修各種文武秘笈，提升自己的文才及武功的最大經驗值，才有可能以絕世才子的名聲順利娶到八美。

▲▶哇！酷斯拉連大腳都拉來了！





◀▲神秘的太極磁光！

爆炸性的戰鬥動畫更是令人戰到大汗淋漓。除了「千古文章」、「文思泉湧」、「聖心明志」、「文曲降世」等無窮無盡的絕妙比試之外，「怒海嘯天」、「蟠龍吐珠」、「虎躍三式」、「無相神拳」等驚動武林的不傳絕技也暢快登場。在激烈的戰鬥中，玩家還可以使用一些特殊的小技巧，在文武的戰鬥之中，你將可以利用煉酒等精心設計的特殊技巧，讓敵人醉得一蹋糊塗。遊戲中，會有不斷的機緣與機會獲得像「河間水」、「夢泉水」、「天山水」、「雪蓮水」、「甘露水」、「孔雀淚」等的酒水及「雪中荷」、「孟婆草」、「七真草」、「百仙果」、「千輪花」等酒果，玩家將酒水及酒果煉化成佳釀之後，將可不受任何文武屬性的限制，盡情使用。如此一來，你將可以更容易地打敗難纏的敵人哦！

追求過程充滿自由

遊戲中的自由度可說是爲玩家精心設計的，通常在一般的RPG遊戲中，玩家只能按照別人所寫的劇





本，一步一步的走下去。但是，在這個遊戲中，玩家就可以依照自己的喜好，創造不同的感情世界。所以，遊戲中並沒有固定的追求路線，玩家可以選擇該從何人追求起，只是，對於當成壓軸好戲的秋香而言，你就必須先追求完七美後，再好好的去點一點秋香了！

當然，在遊戲進行時，你可以追求完一位佳麗再追求下一位佳麗，或者，本錢雄厚的玩家們，只要承受的了，也可一次追求多位美女。但當你自覺已經無望追到正在追求的那位佳麗時，也可以瀟脫的選擇馬上放棄，先去追求另一位再說，而原來的那一位佳麗呢？就只好等到自己所有的功力都很爐火純青時，再好好的試一下囉！

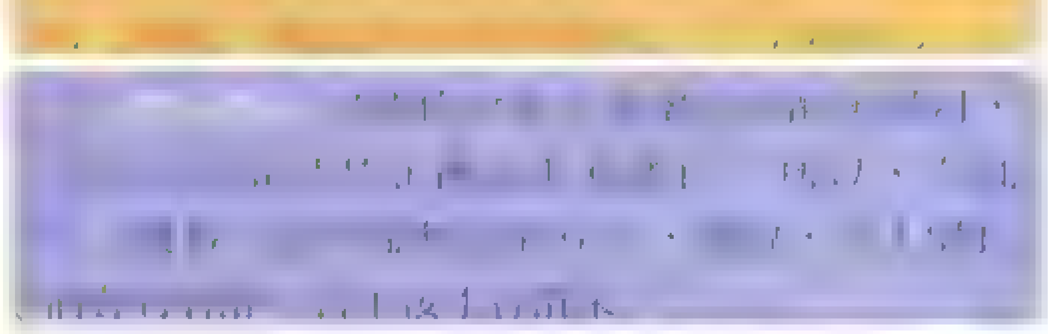
絕妙叢生的精彩對句

中國文壇中，最講究也最在乎的就屬文人的反應與智慧了，而對句中就可以清楚的看出，這文人到底是真材實料，或是「金玉其外，敗絮其中」。所以，在文學的發展中，對句這種能即時測驗彼此功力的遊戲，便如能人般，迅速的席捲了整個文壇。也因此，唐伯虎時代的文人，相遇後都是人口一句的對來對去，那種感覺簡直就像是現今的腦筋急轉彎一般！

這一款RPG遊戲，除了情節充滿緊張、故事十分動人之外，還包括了許多令人激賞的對句如：「水車車水，水隨車，車停水止」對上「風扇扇風，風出扇，扇動風生」；還有「龍不吟虎不嘯魚不游蟾不跳驚呆了百姓」對上「車無輪馬無鞍象無牙炮無煙登壞了將軍」等。充份表現出中國人的智慧，如何？想不想對一下呢？那各位玩家就試試這句「琴瑟琵琶八大王，單戈出戰」吧！

繽紛奇妙的獨門物品

在追求的過程中，玩家們雖然不間斷地修練文智武功，可是還是會遇上相當恐怖的絕世高手，這時，在修練途中所獲得的神秘獨門奇酒就可以派上用場了。如：





眾多的獨門物品，必須要細心蒐尋多種的酒水與酒果，將之煉製成不同的酒，在戰鬥中，將會有很大的效用哦！

美麗風情的江南風光

你有感受過江南的溫暖風情嗎？在賞心悅目的風景之下，吹著柔美的微風，追尋如天仙般的八美，在有限的空間中，激發你無限的幻想。為此，程式設計師為了迎合玩家的需求，特別按照風光旖旎的江南景緻，來建構一幕幕的華麗場景。

▲明媚璀璨的江南風光

遊戲一開始便是精緻美麗的全景大圖，進入後更被整體細膩的居樓府第所吸引，環顧四方，盡是各種充滿中國古典風味的物具器皿，在和諧感絕佳的大廳中活動，更是如沐春風般的暢快。遊戲亦採用直接進景方式，玩家只要輕輕用滑鼠



一指，就可以馬上進入到你想到的地方，這對玩家而言更是大大的方便，在闖關或追尋物品方面更是無往不利，也能讓你在輕鬆的操控下自由的追求美脊！喜愛RPG遊戲的玩家們，何不試試這款迴盪在中國古典風味之中又不失刺激冒險戰鬥的角色扮演遊戲呢？絕對會讓你有耳目一新、愛不釋手的超級新感受哦！

[illegible]的武林傳奇物語

這八個美女都有一段曲折離奇的故事，不同的地點更會有不同的故事發生，所以，每個地點、人物，你都要充份的了解才行！

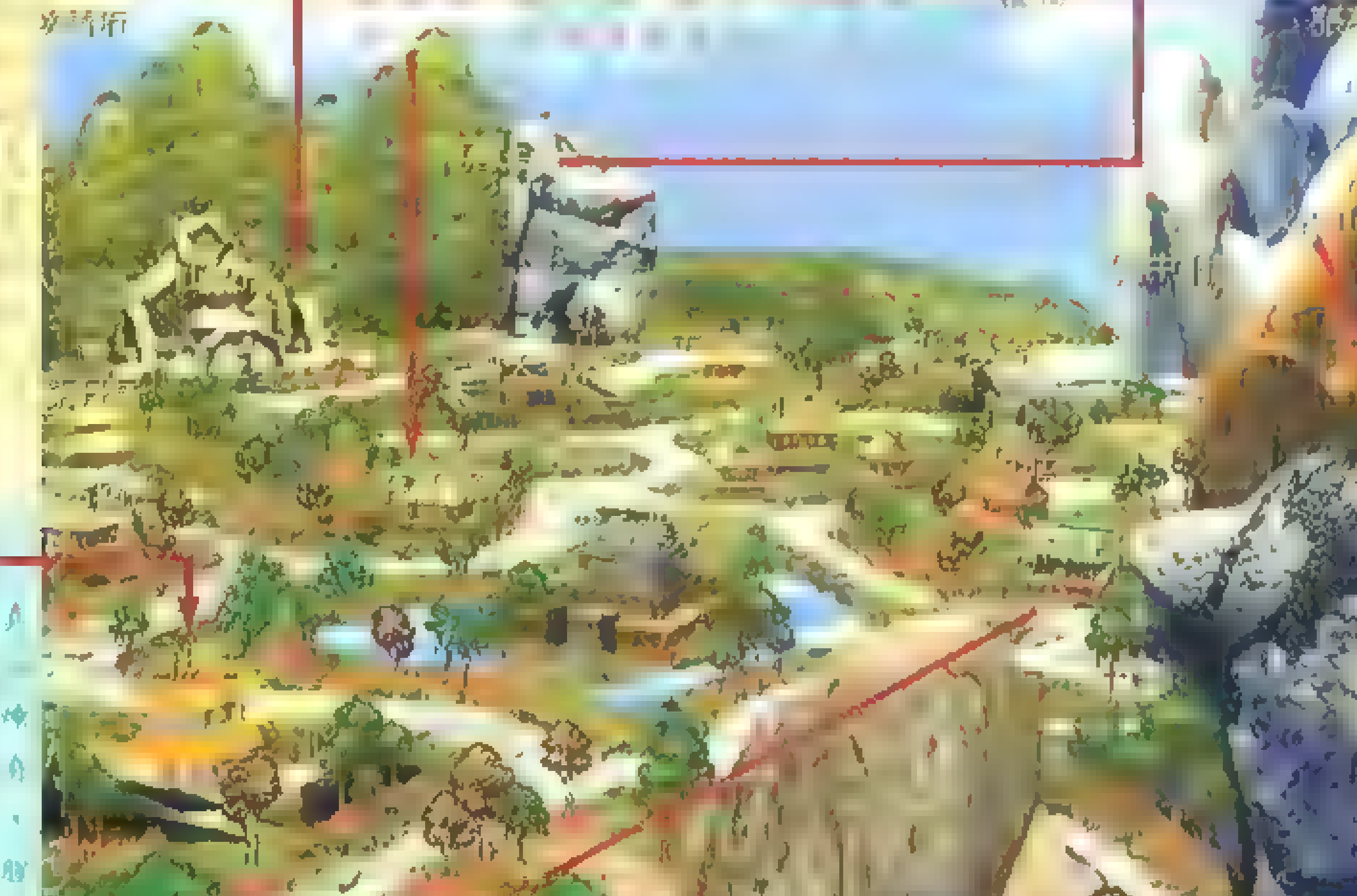


蔣月琴

纖纖玉手往來頻
一身芬芳滿香雲

無明朝有名的才女，……





萬獸谷

萬獸教的盤據之地，萬獸教的教主練有一種獨門的武功「萬獸[illegible]」，據說，解開的方法除了玉皇大帝知道外，世上就只剩一位神秘人物知道而已。

百煉居

[illegible]神鐵爐[illegible]……地方，聽說，煅[illegible]出神鑄[illegible]必須要[illegible]……人的血氣，故，百煉居充滿著血腥味及高溫，平常人是無法在此待上三個時辰的。

封面大賞

南加州遊戲公司訪問之旅

2 尋訪遊戲的魔術王國

InterplayProduction以及創造奇蹟的Shint Entertainment

[illegible] cchuang@[illegible].edu
Report, Articles, and Interview by Allen Cheng Yu Chuang
[illegible]
Graphic, Data, and Assistance by Allison Y. Chuang
[illegible]
Video, Record, and Photo by Ray Liang



爾灣，新興的高科技市鎮

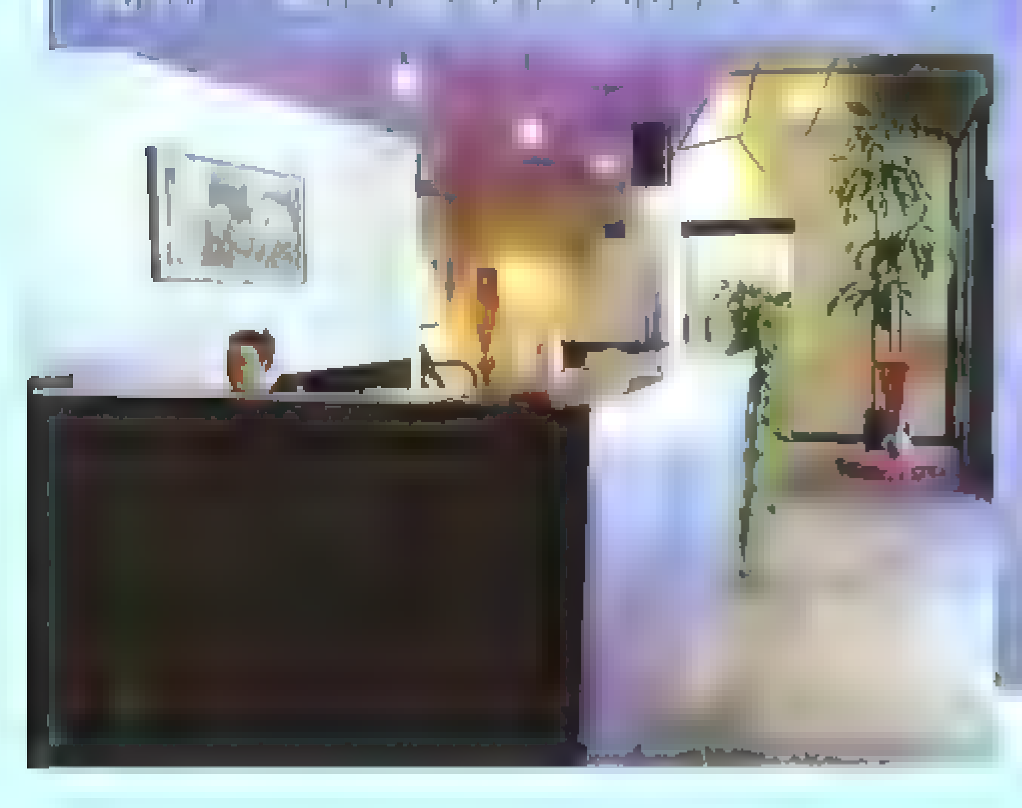
從拉斯維加斯回來之後，筆者一行在聖地牙哥住了一晚；隔天一大早，我們驅車來到了位於洛杉磯南方約[illegible]十分鐘車程的爾灣(Irvine)。爾灣是位於橘郡(Orange County)裡面的一個新興城鎮，在數年前，橘郡的郡政府由於財務上的危機而宣佈破產；當州政府接管了該郡之後，便改變了整個郡的經營方針，改為發展高科技工業。自從那之後，許多電腦公司便紛紛遷入了橘郡中的爾灣。

在爾灣有許多電腦遊戲公司，其中玩家們較為知道的，就是Interplay、Virgin及Blizzard設計小組。雖然這是一個新興的城鎮，但由於外來人的湧入，因此成了加州成長最快的城鎮之一；在四周不但有許多大公司，也有許多商場。筆者去年也訪問過Interplay，不過今年再來時，整個城鎮又呈現了另一番景象。

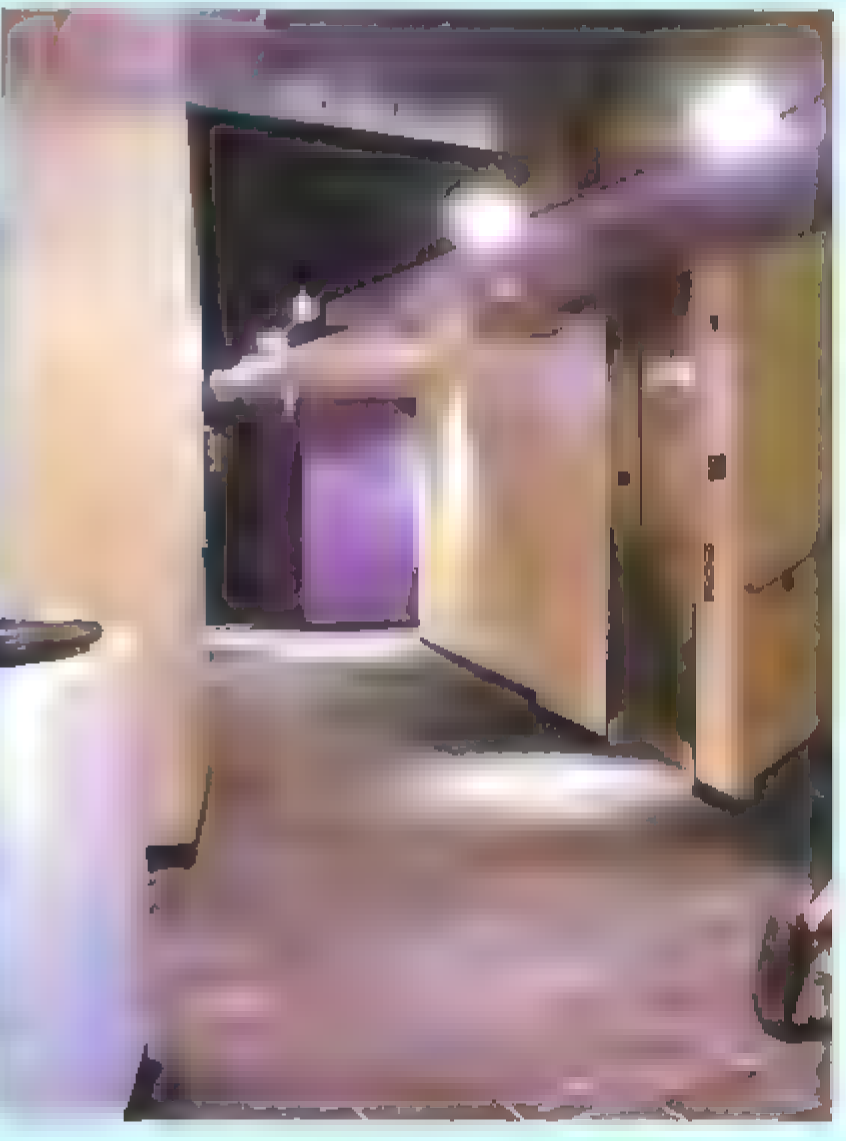


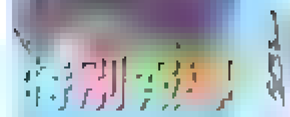
南加州遊戲公司訪問之行 2 INTERPLAY及

當筆者到達Interplay時，前來接待的是去年筆者見過的Cathy Harvey及新的國際公關部主任Barbara Benedict。Interplay的人員為筆者排了相當緊湊的行程，從早上九點開始一直到下午五點，除了中午吃飯一個小時之外，筆者都不斷地進行製作人的訪問以及觀賞新遊戲的展示。由於筆者去年訪問過Interplay一次，之前許多的遊戲製作人筆者都已經見過，因此在訪問上並沒有去年那樣正式，而是相當輕鬆地討論遊戲。

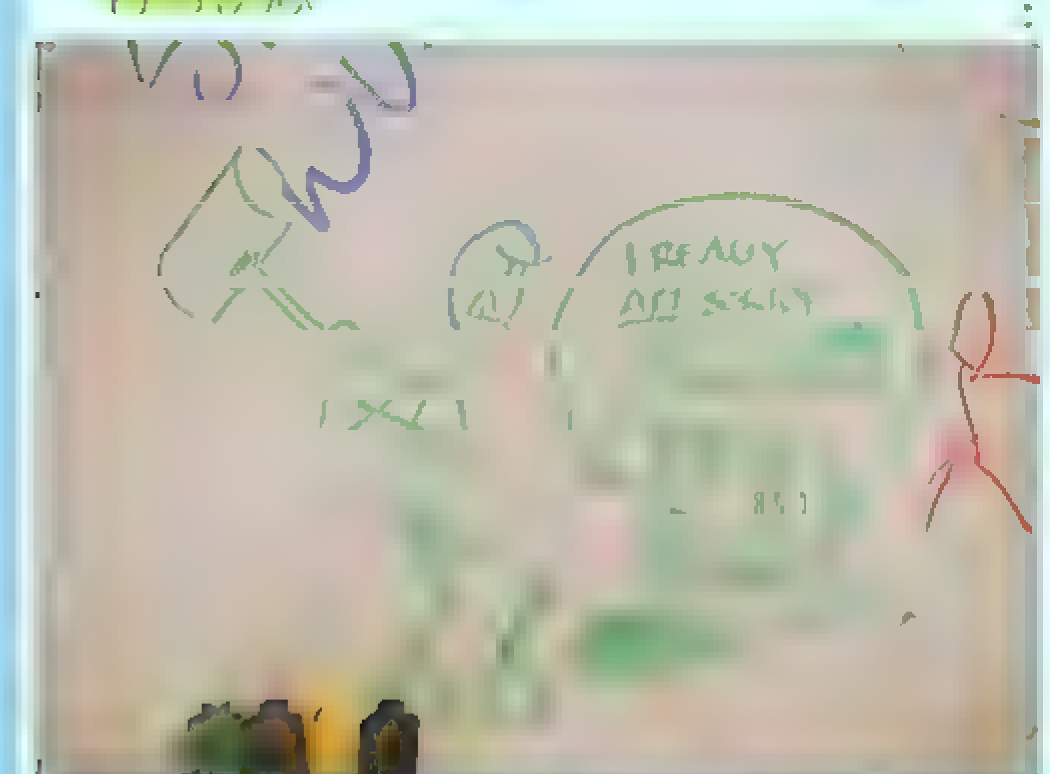


到了中午，筆者與Cathy Harvey、Barbara Benedict、以及幾位Interplay的遊戲製作人，前往當地的一家義大利餐廳進餐。在餐桌上我們對於目前遊戲市場的情況暢談了許久；當然，對於亞洲的遊戲市場，Interplay的人員與筆者一行也交換了許多意見。許多的在場的遊戲製作人在來Interplay工作之前，都待過許多其它有名的遊戲公司，因此他們告訴筆者許多在設計遊戲時所發生的趣事，並且比較其它公司的工作環境與Interplay的工作環境所不同的地方。

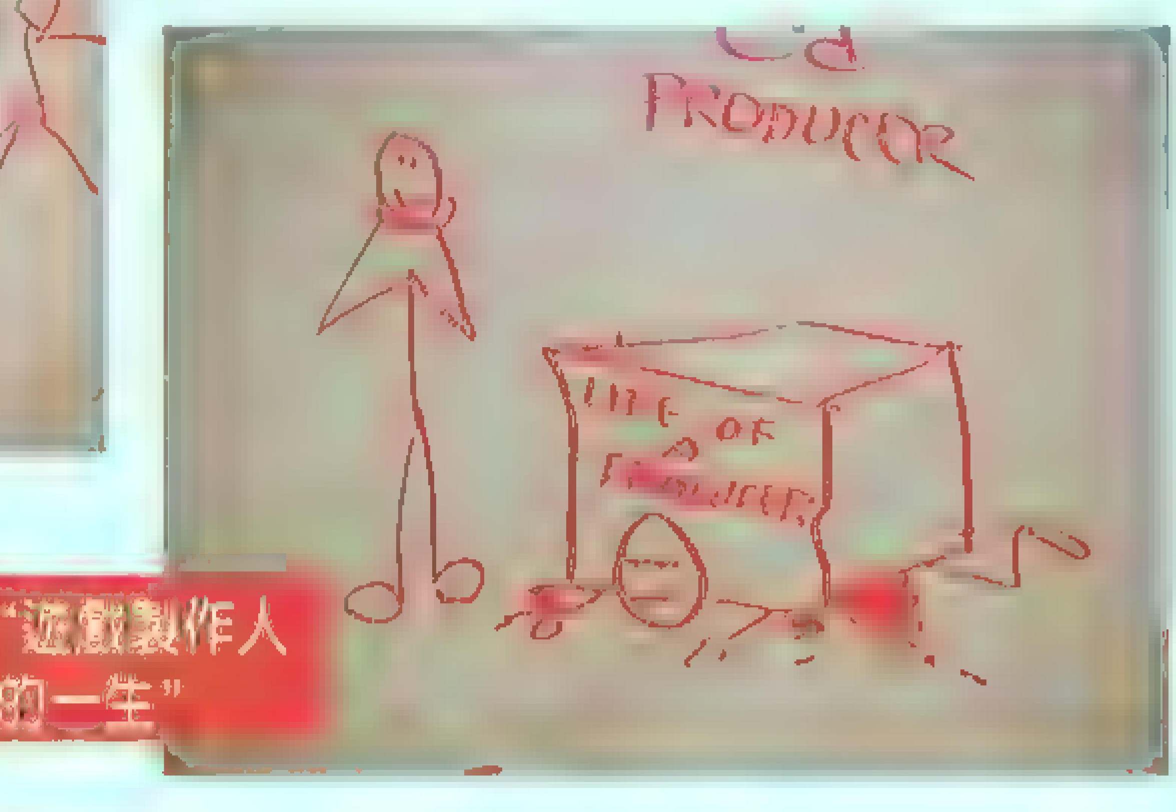








在看過所有Interplay即將推出的遊戲之後，已經是下午五點多了，但是當天的行程卻還沒有結束；Barbara Benedict接著帶著筆者一行前往Interplay旗下的一個設計小組，也就是有名的Shiny Entertainment



▶"遊戲製作人的一生"

▲遊戲製作人一天到晚都受氣，因此才會有人畫出這一幅漫畫



▶ ...ertainment

訪問Shiny Entertainment



◀ Shiny Entertainment所在地Laguna Beach是一個相當高級的住宅區

▼本次專訪的協助人員，左起：Cathy Harvey, Sue Ganz, Barbara Benedict

▲Interplay道旁夕陽時的景色

筆者一行駕車來到位於爾灣南方約30分鐘車程的Laguna Beach，也就是Shiny Entertainment所在的地方。Laguna Beach算是屬於一個相當高級的住宅區，就如同它的名字一般，位於太平洋沿岸地帶。Shiny Entertainment的所在地就在海邊的公路旁，背山面海，整體環境感覺十分地優美。

在離開Shiny Entertainment之後，雖然到了應該道別的時刻，但是由於筆者一行所駕的車出了問題，因此Barbara Benedict陪同筆者一行前往當地的修車廠；也因如此，我們一直到晚上九點多才能夠離開Interplay。

這次專訪Interplay以及Shiny Entertainment有不少的收穫，除了看到許多即將推出的遊戲之外，更取得了許多的秘辛，筆者將在下面的文章為各位一一報導，請不要錯過。

Fallout 2：A Post Nuclear Playing Game異塵餘生2

Interplay所推出的異塵餘生，在美國得到許多電腦遊戲雜誌公認爲年度最佳角色扮演遊戲，該遊戲之所以會受到歡迎的原因相當簡單，遊戲中的人物不但都相當有個性，故事劇情也非常精采，而且在介面、戰鬥、以及操作上都相當出色；在最近的電腦遊戲中，已經沒有幾個能夠像異塵餘生這樣出色的遊戲了。

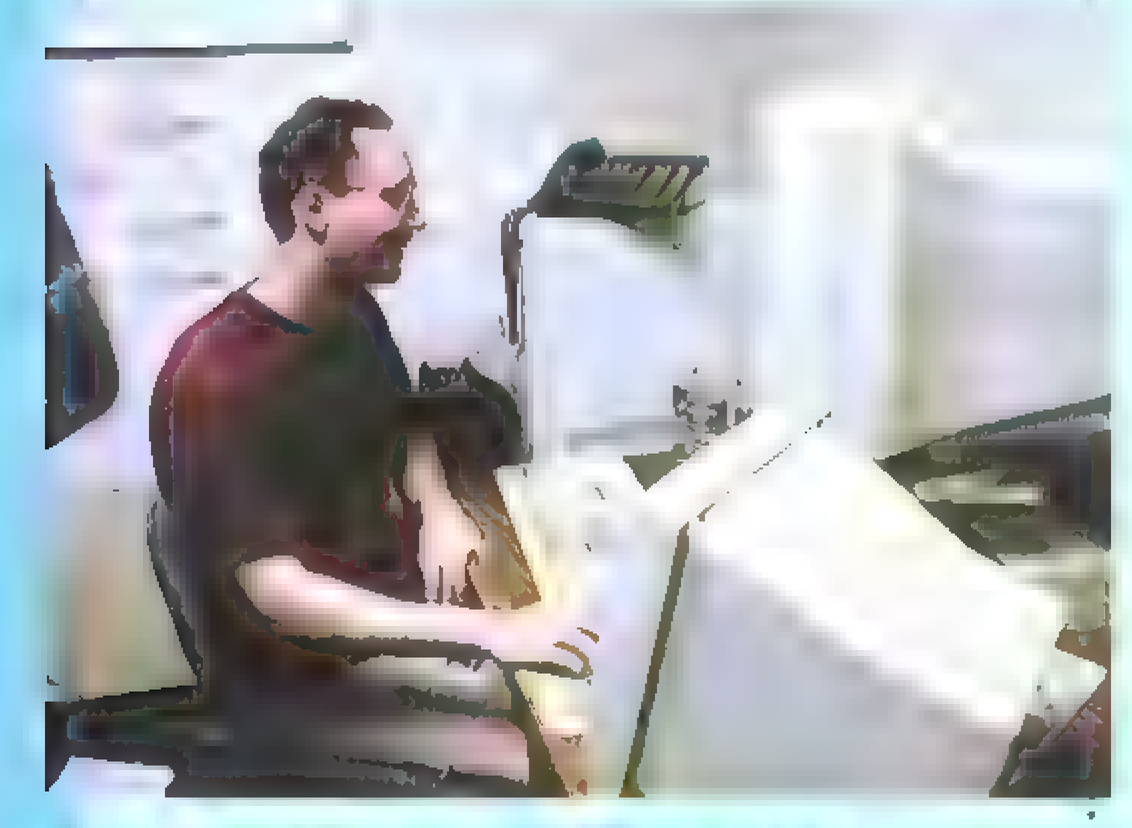
由於一代受到相當大的迴響，加上最後並沒有交代一個較完整的結束，據Interplay的公關部表示，他們曾收到許多玩家的來信，每個人都想知道遊戲裡面住在地底下的人，到後來都怎麼了？因此Interplay的Black Isle Studios目前正在積極進行異塵餘生二代的設計工作。



▲Fallout 2的製作人Fred Hatch

異塵餘生一代雖然相當好玩，但是在美國它卻屬於限制級的遊戲。本遊戲之所以會被分爲限制級，倒不是因爲遊戲中有什麼色情的成份；在美國遊戲的分級相當嚴格，只要遊戲中有被認爲是不良的成份，就會被分成限制級，而異塵餘生二代的遊戲劇情中有一段牽涉使用毒品的情節，再加上本遊戲的戰鬥相當暴力，隨時都可以看到血濺五步的畫面，因此才會成爲限制級的遊戲。

但由於台灣還沒有公認的遊戲分級制度，再加上比本遊戲暴力的遊戲比比皆是，因此當本遊戲在台灣出售時，應該不會被區分爲限制級；不過遊戲本身有一定的難度，所以還是較適合一些較具功力的玩家。



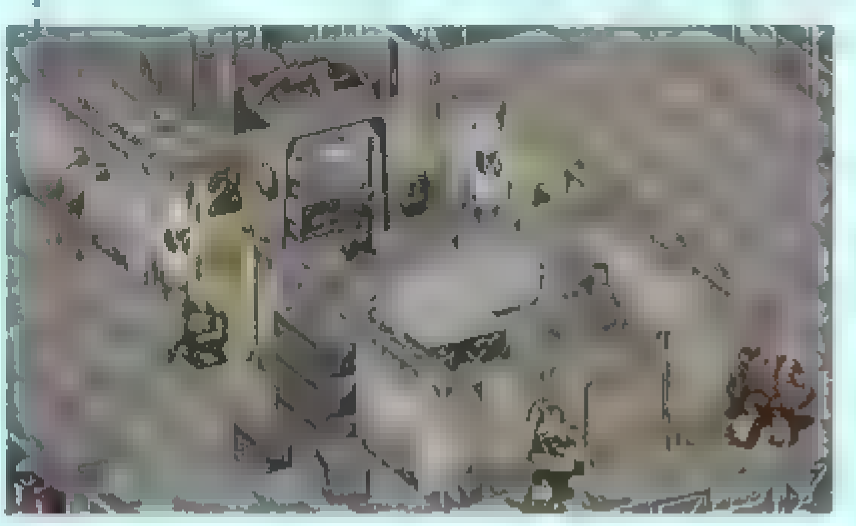
▲Fallout 2的程式設計師Rick Kesting正在爲筆者解說遊戲的圖形引擎

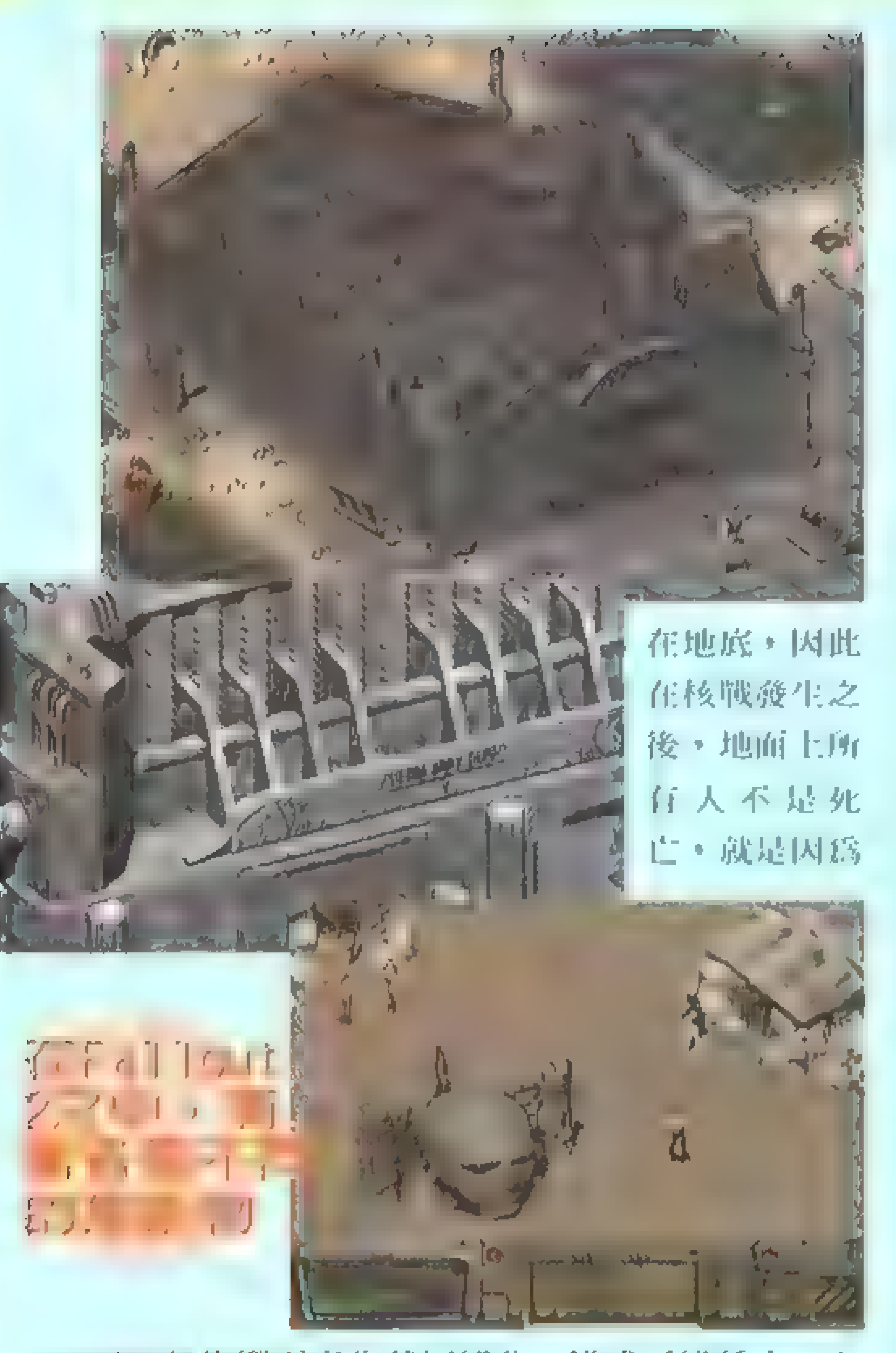
當筆者參觀Interplay時，異塵餘生二代的設計已經進入了後期的階段。這次很高興地能夠見到異塵餘生二代的製作人Fred Hatch，並且由其親自介紹二代的一些特色。

雖然說異塵餘生二代使用的遊戲引擎與一代是同一個，但是Black Isle Studios卻在同一引擎上進行了許多改變：無論是在操作的介面上或是戰鬥的方式，都進行了相當的改進；另外在遊戲劇情方面，比起一代來說更複雜、更精采。二代承繼了一代受歡迎的特點，並且加入了許多玩家來信認爲應該要加入的功能。

全新的故事劇情

異塵餘生二代的故事仍舊是關於地底人爲了生存的故事。爲了對前作不甚熟悉的玩家，筆者在此介紹一下有關背景，故事發生在全球性的核戰之後，而由於在核戰發生之前，就有許多人爲了預防核戰未來的影響，已經選擇住

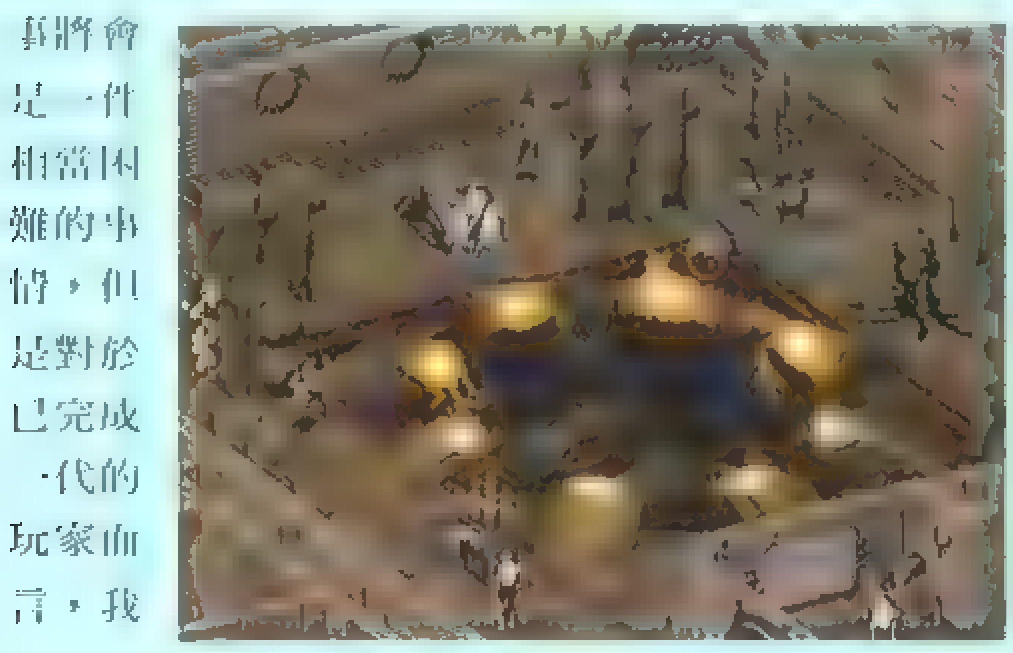




在地底，因此在核戰發生之後，地面上所有人不是死亡，就是因為輻射線的影響而產生基因變化，變成了變種人；而唯一生存的正常人，便是當年躲到地底的人們。

一代的故事是發生在輻射線尚未完全消除時，由於地底人的水源回收系統發生故障，因此主角必須來到外面的世界，以找到一片晶片來修理該系統；地底人是否會受到輻射線污染的命運，完全繫在主角的身上。

異塵餘生二代的故事則發生在八十年後，這時一代的主角已經與世長辭了。遊戲的製作人Fred Hatch表示：『在設計一個遊戲時，故事的內容固然相當重要，但是讓玩家一步一步地融入遊戲，是件更重要的事情，在設計一個遊戲的續集時，這更是一個重要的課題；如果我們直接連續一代故事的話，對於沒有玩過一代的玩家來說，融入遊戲的故事將會是一件相當困難的事情，但是對於已完成一代的玩家而言，我



們又想保持遊戲本身的連貫性，因此將遊戲的故事設在八十年後，並撰寫了一個全新的故事，只是地點以及主要的背景都延續一代的內容。因此無論玩家是否玩過一代，相信都能夠盡情地享受二代的故事。

遊戲發生在許多地底居所（Vault）的其中一個。在這裡面居住的長老大部份都認為主角是上天選擇來幫助他們的人，因為在這一個地底居所中所有糧食都已經快要用完了，他們唯一的希望，就是能夠找到在地底居所生存手冊（Vault Dweller's Survival Guide）中所提到的伊甸園創造工具（Garden of Eden Creation Kit），據表示，這一套創造工具是由第13號地底居所的



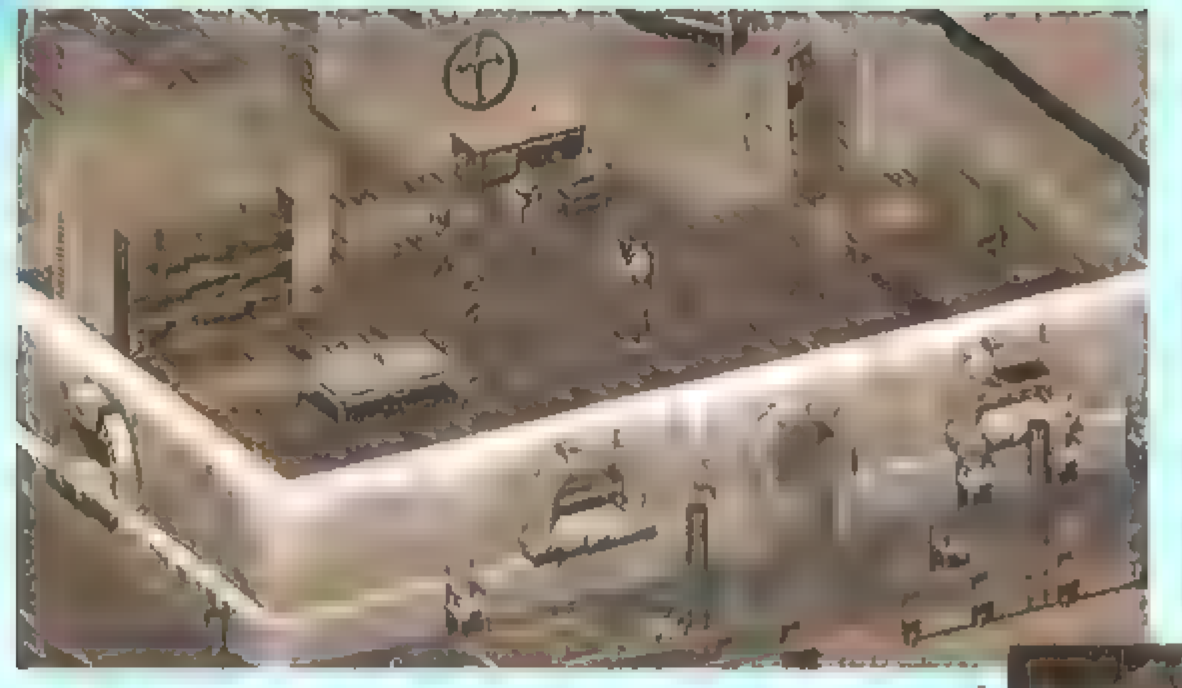
居民所擁有。

當然也有一些長老認為主角並不是上天所選中的人，因此在能夠決定主角是否有資格進行這個任務之前，必須要先進入『試煉洞』的檢定，在試煉洞中有許多的怪物以及陷阱，唯有上天選擇的人才能夠活著從試煉洞中出來。如果玩家夠厲害的話，應該能夠通過試煉洞的挑戰，如此所有長老才會心悅誠服的公認你為上天選中的救星。



地下洞穴的探險也是Fallout 2的一大特色

由於主角的祖先在80年前遭到了第13號地底居所的人民放逐，因此主角對於前往該地懷著相當複雜的心情；當然，在前往第13號地底居所的途中，主角將會經過受到核子污染的地面世界。

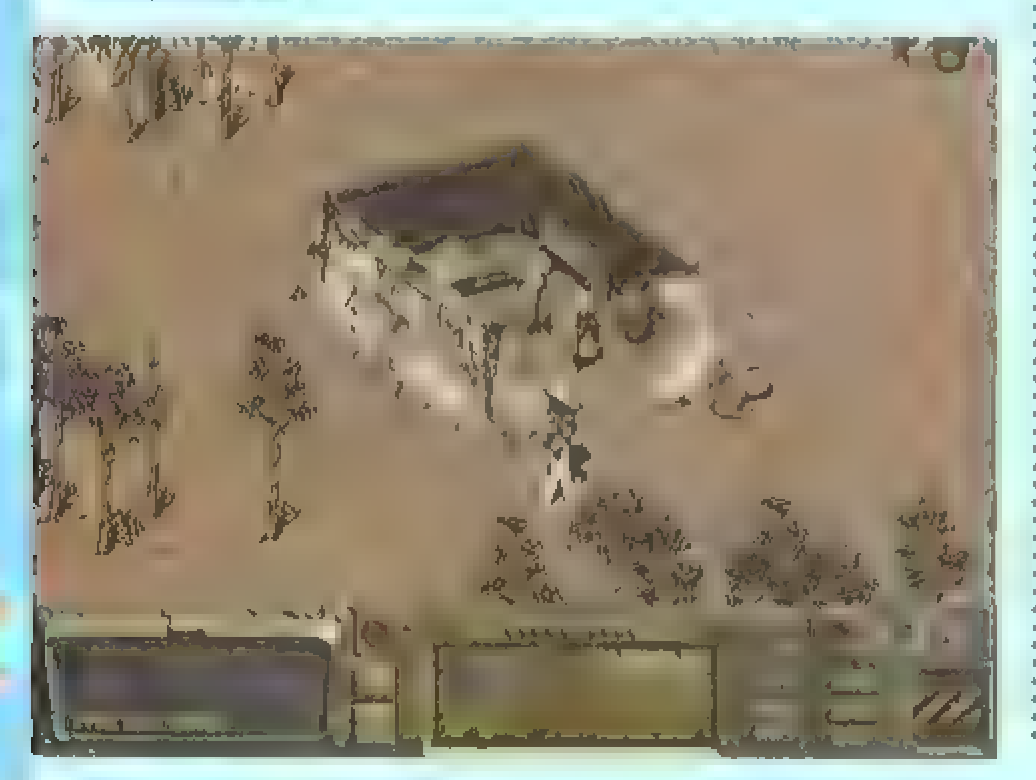


△玩家在遊戲進行的同時，隨時都可以與自己的同伴進行交談

玩家們已經知道，地面上的世界住著各種的變種人，是一個相當危險的地方；再說，主角對於第13號地底居所的所在位置也一無所知。因此在遊戲中玩家除了要面對各種意想不到的危險之外，還得要解決各種不同的謎題，以取得13號地底居所的正確位置。

異塵餘生二代使用的是與一代一樣的2D介面，遊戲背景是美工人員整張繪製的，並不是由圖塊所排成的，因此整個遊戲的場景看起來變化相當大。在遊戲中每一個不同的地點都有其不同的特色，而玩家可以來到許多熟悉的地方。據Fred Hatch表示，許多位於北加州的城市，如三番市等地的遺蹟，都會在遊戲中出現。筆者在Interplay時看到了遊戲中的許多場景，每一個場景都是經過美工人員細膩地繪製出來，因此遊戲整體都有著相當高度的真實感。

另外遊戲中有著許多不同的情節。當遊戲一開始的時候，隨著玩家選擇角色的不同，在故事的進行方式上就有所差異；接著，隨著玩家玩法的不同，故事的情節也會有所不同。所以在最後，雖然主角都會成功地取得伊甸園創造工具，但是在遊戲之中，每個玩家都會得到不同的過程。



在遊戲中，玩家將可以選擇以正義或是邪惡的人格來進行遊戲。如果玩家選擇使用正義的玩法，那麼遊戲將會有許多的謎題及更多的任務；但是玩家若選擇以邪惡的方式進行遊戲，那麼在許多時候都可以用更簡單的方式來解決問題。在異塵餘生二代中，主角甚至可以為自己的老婆拉皮條！遊戲製作人Fred Hatch表示：「這樣一來，許多時候在談判時都會比較好說話一些。」邪惡的玩法可以讓玩家使用各種下流的招式來解決問題，相信許多的玩家都會比較「喜歡」這種玩法。

即時發生的戰鬥



[illegible]

異塵餘生中最受到玩家們歡迎的，就是遊戲的戰鬥了。在遊戲中的許多時候，主角都會與一些地面上的人產生一些摩擦，這時唯有暴力才能夠解決問題。本遊戲與其他RPG遊戲最大的不同，就是遊戲並不會進入戰鬥模式；也就是說，遊戲將不會因戰鬥而切入另一個畫面中。當玩家在遊戲中遇到敵人時，戰鬥將會直接在地圖上面發生。

異塵餘生二代的戰鬥方式，是一種介於輪流及即時戰鬥之間的一種戰鬥方式。玩家在戰鬥時，可以一一地對所有己方隊員下達指令，並且會依照順序一一執行指令。但是敵人並不會像傳統RPG



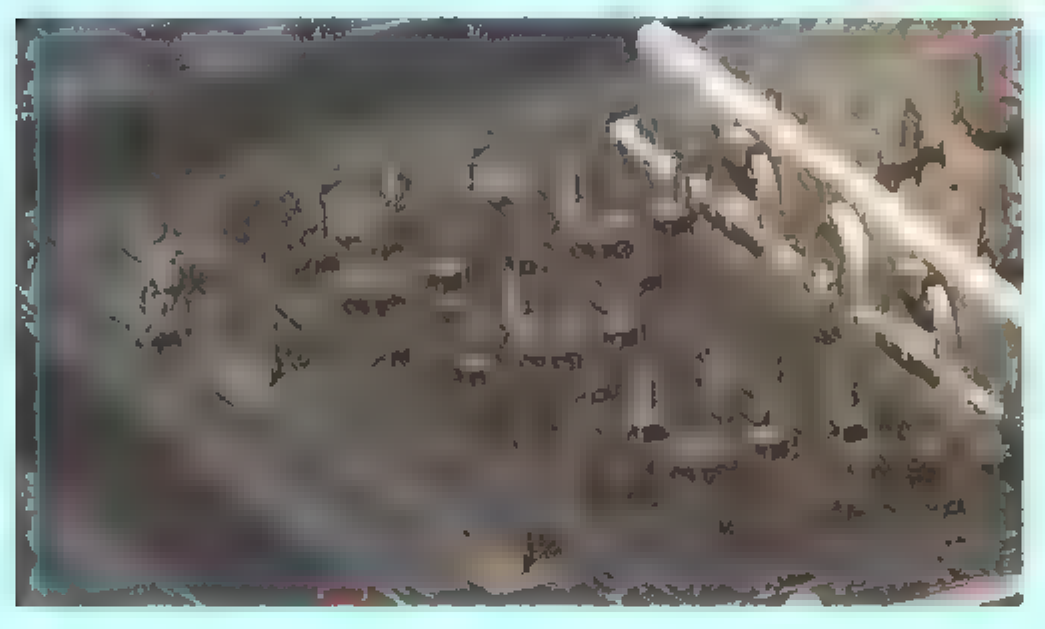
樣，等著玩家攻擊完之後才接著進行攻擊；相對的，經過一定時間之後，無論玩家是否已經將指令下達完成，敵人都會進行攻擊。

異塵餘生二代在電腦的人工智慧上進行了相當大的改革。記得在一代時，如果玩家攻擊一個人的話，整個地圖上面的人都會趕過來助陣；即使是在幾里外的人，都好像有千里眼一樣，可以看到自己的同伴有難而趕來。因此一代有著攻擊一人，結果變成一打人前來攻擊玩家的情況發生；在二代中，所有的敵人都有著聽覺及視線範圍的設定，也就是說，當玩家在攻擊一個敵人時，除非其它敵人能夠聽到或是看到這一場戰鬥，否則將不會有人來幫忙。

在異塵餘生二代中，玩家將有數個隊員在隊伍之中。而遊戲進行時，將有各種不同的人員加入玩家的行列；也就是說，玩家如果想要讓變種人成為自己隊伍的一員，那也是可以的！主角及隊員在遊戲中的互動關係相當大，不但可以與隊員們談話，也可以教隊員們各種不同的能力。所有的人物都會有不同屬性及不同的個性，因此如何與所有的隊員好好溝通，並且訓練他們擁有各種能力，是遊戲中另一個重要的課題。

『遊戲的人物屬性系統相當複雜。』Fred Hatch一邊進行著遊戲，一邊解釋著：『遊戲中每個角色的屬性都不相同，而基本的屬性則是玩家在遊戲一開始時就決定的。電腦本身會在遊戲一開始時，提供些預設好的屬性組合讓玩家選擇，但是玩家也可以自己設定所有的屬性。其中可以改變的基本屬性有體力、智慧、能力、耐力‥‥等等常見的屬性值，不過這還不是本遊戲的特色哦！

『在Fallout裡面，我們認為與其它遊戲不一樣的地方，就是玩家可以在自己的角色上面設定二到三組「特別遺傳」！由於遊戲的世界是核子污染的世界，就算是主角住在避難所中，多少也都會受到放射線的感染，因此某些基因產生突變，可以給每一個人不同的能力；但是這些能力有好處也有壞處，例如玩家如果有爆發力的能力，便可以在很短的時間內使出數倍的力量，但相對地在遊戲中也會有不定時失去力量的危險。這一些能力可說是遊戲中最強的的能力，但是他們相對地也會對玩家帶來威脅。』在二代中，這些特別遺傳的能力項目比一代中增加了許多，因此相信遊戲會更加地有趣。



暴力選項



Fallout 2中的[illegible]場情節

遊戲中將提供玩家一個選項，讓玩家可以自行設定遊戲的暴力程度。如果玩家不喜歡暴力的話，只要將暴力選項調到最低，那戰鬥時陣亡的人就只會倒在地上而已；反之，玩家將暴力程度調到最高的話，那人死掉時不僅是會血濺五步，而且會肉塊橫飛。由於遊戲的劇情設計得相當精密，就算在戰鬥模式時，畫面上的角色也都會互



相講話，有時候玩家從戰鬥時敵人所講的話中得到相當重要的訊息。還有，人的屍體會留在原地三天，三天之後若玩家回到同一個地方，屍體就會不見，但是玩家還是仍然可以看到地上的血跡，可說是相當地真實。

據Interplay公關部Barbara Benedict表示，有許多美國以外的國家，在電腦遊戲的相關法令上比美國要嚴格許多，因此那些國家都不允許異塵餘生二代這樣的暴力內容，所以在這些國家中，遊戲中的暴力程度都會被調到最低；不過由於臺灣還沒有這一類的相關法令，因此遊戲將會以原貌在臺灣上市。

遊戲也內建了自動繪製地圖的功能，因此不必擔心會在遊戲中迷路。在玩家的冒險中，時常可以得到許多不同的寶物，有些寶物有增加地圖功能的作用；例如玩家在遊戲中得到動作偵測器時，那地圖上就會出現許多紅點，代表著敵人所在的地方；如果得到掃描器的話，地圖上也會出現陷阱的所在位置，功能相當強大。

據Fred Hatch表示，異塵餘生二代的地圖將會比一代要大至少50%以上。為了解決玩家在走路上將會花掉很多時間的缺點，遊戲的設計小組特此在遊戲中加入了汽車的功能；也就是說，玩家將有機會駕駛汽車在地圖上移動。駕車的好處不但可以讓玩家快速移動，同時也可以避免與一些敵人產生戰鬥。當然，在遊戲中也能夠取得許多車的配件，以升級其速度或者是火力，是一個相當有趣的設計。



本遊戲其它增強的地方包括了大量的新武器、許多新物品、並且能夠擁有讓隊員們增強裝甲的功能。在二代中，玩家將會得到許多物品，在這些物品之中很多乍看之下像是沒有用的廢物；但是若能夠巧妙地將兩樣廢物配合使用或是組合起來，也許會有意想不到的大用途。在遊戲中有些地方要靠這種組合起來的物品才能夠通過一些謎題，因此玩家在遊戲中可要動動腦筋了。



▲玩家在遊戲中將可以看到許多大城市的遺蹟

二代中的音樂雖然採用與前代一樣的風格，但是所有歌曲都是全新創作的；在音效上，二代也加入了數百種新的音效。據表示，遊戲中有大量的音樂，讓玩家幾乎在不同的場景中，都能聽到不同的音樂。

據Fred Hatch表示，異塵餘生二代在設計時，就將改版的功能直接加在遊戲的引擎中，Black Isle Studios並設計了一個工具程式，幾乎不用更改遊戲的程式碼，就可以將遊戲改成不同語言的版本；換句話說，本遊戲若是要中文化，也能夠輕易地完成。據筆者向Interplay及臺灣的代理商英特衛對於中文化一事詢問的結果，雙方都表示對於很有可能將本遊戲中文化，不過目前仍然在評估的階段。因此本遊戲在臺灣將會先推出英文版本，等過一陣子之後，才會決定是否推出中文化的版本。

筆者希望異塵餘生二代能夠在臺灣以中文化的版本推出，因為本遊戲實在是套相當好玩的RPG遊戲，由於遊戲中有著相當大量的訊息，因此臺灣玩家若因為語言上的隔閡，而不能夠充份地體驗本遊戲，那就太可惜了！

Star Trek IV：Secret of Vulcan Fury

"宇宙是一個相當大的地方，充滿著我們永遠無法說盡的故事。"

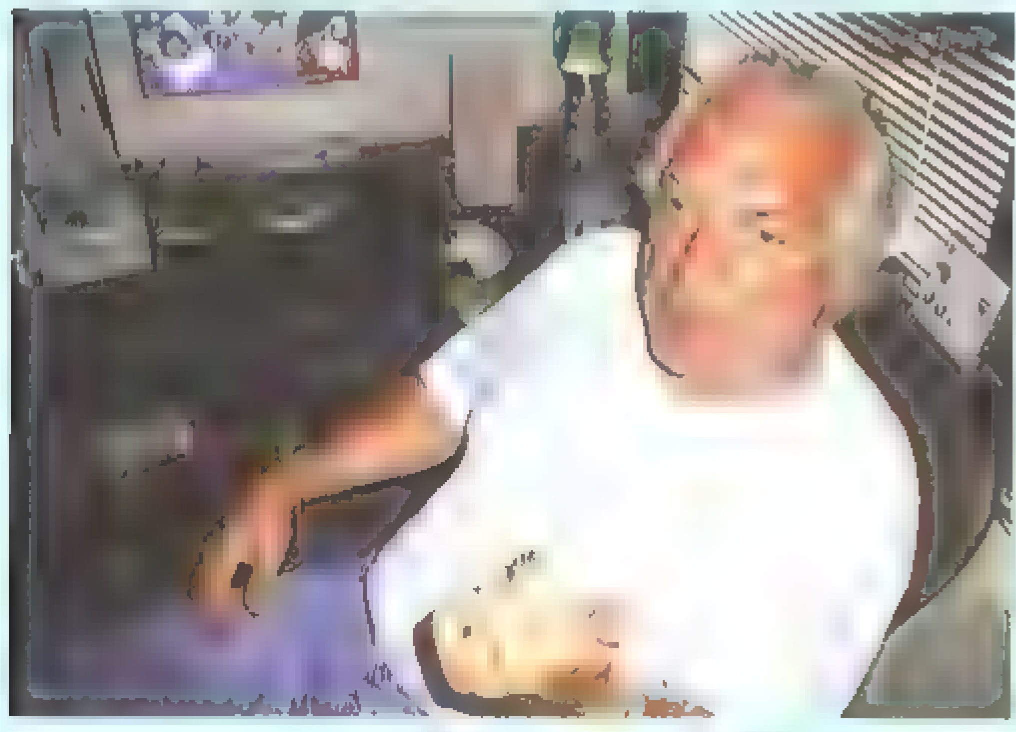
--Star Trek影集創始人Gene Roddenberry

廣闊無邊的宇宙，到處充滿著我們人類前所未聞的奇異故事；而Star Trek系列影集之所以受到廣大的歡迎，就是因為它訴說了這些奇妙的故事。喜愛Star Trek的玩家們都知道，從最早期的系列開始，Star Trek已經創造了無數種不同的外星人；每一個種族都有其不同的外表及個性，更重要的是，在Star Trek系列中還勾畫出了各個種族之間的關係以及仇恨。

Star Trek迷都知道在影集中最常出現的種族分別是人類、Klingon、Romulan及Vulcan。Interplay的Tribal Dream工作小組所設計的這套名為Secret of Vulcan Fury的遊戲，便是講述人類、Romulan及Vulcan之間的故事。

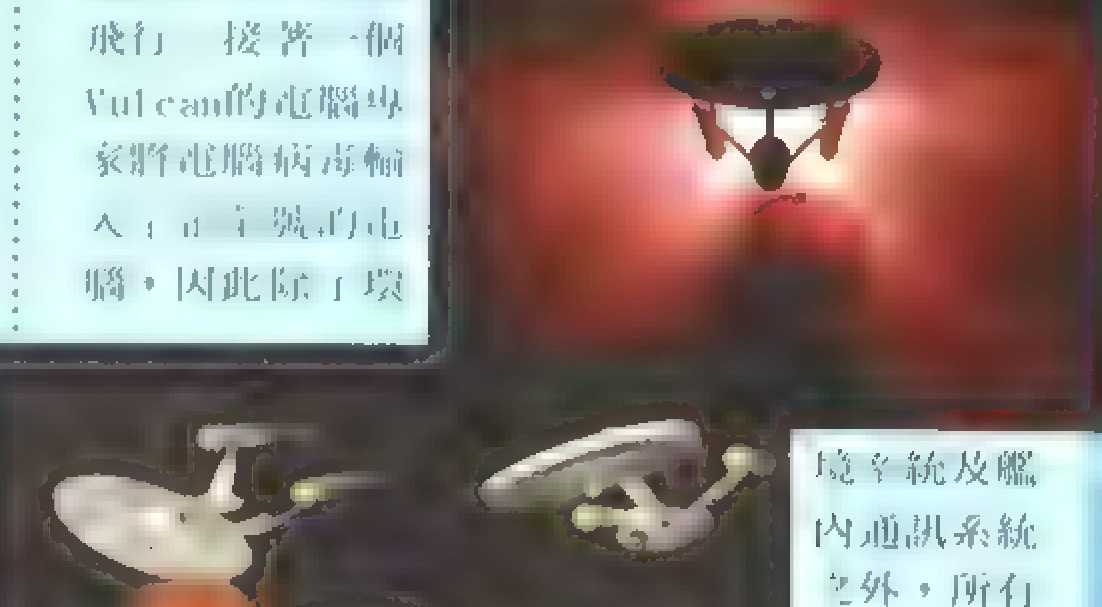
『基本上，自從貴刊上次來參觀之後，到目前我們在遊戲的內容上已經有了相當大的改變。』Star Trek IV的製作人Brian Christian表示：『上次你們來參觀時，我們剛剛將遊戲的引擎設計好，當時並沒有多少遊戲內容可以展示；不過，今天就不一樣了！我們在這一年中充實了遊戲的內容，因此今天有相當多刺激的東西可以秀給你看。』

『本遊戲的設計方針在這一年來改變了不少。』Brian Christian接著說：『我們將遊戲的內容從原本的「電影式遊戲」，改變成為較具冒險遊戲成份的一套遊戲。玩家們都知道二十五周年慶的Star Trek Judgement Right的遊戲吧！我們希望結合最新的科技及回憶該遊戲的冒險成份，來呈現在玩家面前，因此特別延用了設計該遊戲的設計師Scott Benny跨刀協助本遊戲的設計工作。』



▲Star TrekSecret of Vulcan Fury 的製作人Brian Christian

Brian Christian特別展示了一段遊戲，充份表現出了本遊戲的特色。在該任務的一開始，玩家將會看到企業號正在以高速飛行，接著一個Vulcan的電腦專家將電腦病毒輸入了企業號的電腦，因此除了環境系統及艦內通訊系統之外，所有系統都失去了控制；更糟糕的就是，企業號的飛行路線將會與一顆黑矮星相撞。因此，玩家在這一個任務之中，必須要想辦法重新取得艦內系統的控制，否則後果不堪設想！



雖然Brian Christian提過，本遊戲已經不是原來的「電影式遊戲」，但是在遊戲中，每當玩家進行一個動作或是指令時，遊戲都會切入一段電影，來表現出畫面上的人物進行該指令的情形；在遊戲畫面及電影畫面之間的切換動作相當平順，再加上遊戲畫面及電影畫面使用的畫風都一模一樣，因此整個任務玩起來就像一個能夠操作螢幕上人物的電視影集一樣。

Interplay在遊戲設計初期時，就打算使用



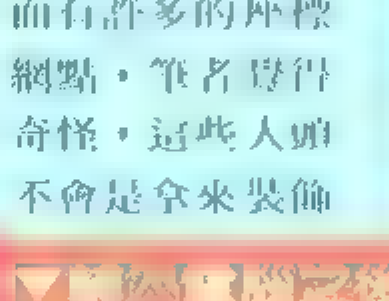
人量的電影動畫穿插在遊戲之中，但是當時卻產生了一個大問題：由於遊戲的故事是建築在第一代的Star Trek上面，但是所有該影集的演員如今都已經相當老了，與電視影集中完全不一樣，尤其是寇克艦長更可以說是likely而變有「福氣」，因此使用真人來拍攝過場電影，勢必是一個不可行的選擇。

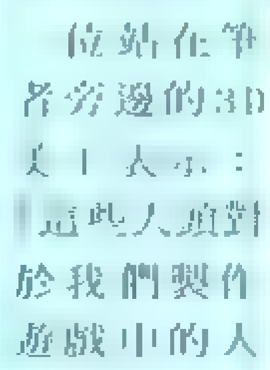
基於這個問題，Interplay的Tribal Dream設計小組發明了一個相當有趣的技術來解決這個難題～設計小組決定使用3D繪圖來繪製遊戲的過場情節。雖然說3D繪圖在今天的遊戲界來說，已不是什麼大不了的新鮮事，但是要能夠使用3D繪圖準確地將真實的人物重新複製出來，則不是一件簡單的事。再說，要能夠讓3D人物如同真人般的動作，更是難上加難。

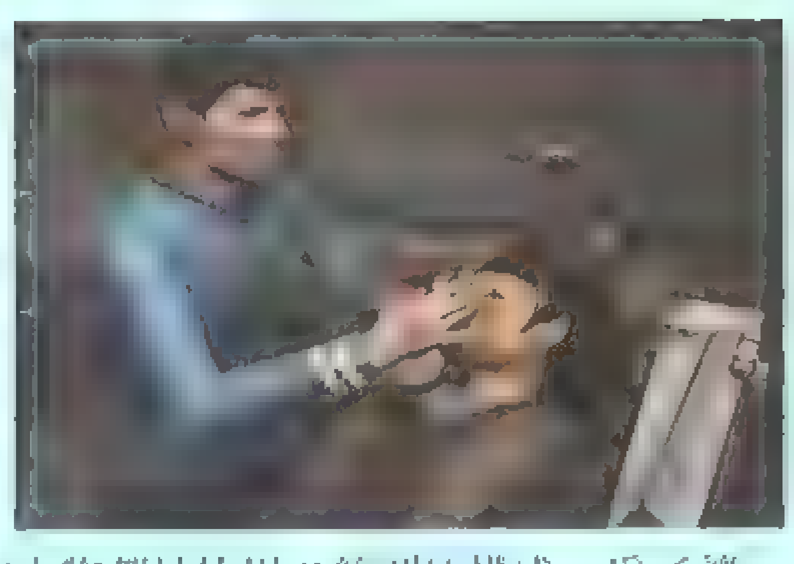
對3D人物的創造步驟，Brian Christian特地帶筆者來到Tribal Dreams設計小組中美工的辦公室來。在辦公室中，筆者看到了裡面有好幾個石膏像人頭，有些上了顏色，另一些沒上色的則在表面繪有網點座標。這裡面陳列的石膏人頭包括了寇克艦長、Spock、McCoy及Scottie等企業號上面的人物。



對於人頭上面有許多的座標網點，筆者覺得奇怪，這些人頭不會是拿來裝飾使用的吧！







一位站在筆者旁邊的3D美工表示：「這些人頭對於我們製作遊戲中的人物有著相當大的關係！由於遊戲中的人物都是使用3D繪圖所構成，為了讓原本在電視影集中的人物能夠看起來與真人一樣，因此我們使用了石膏塗在原本的演員臉上並製成凹模；接著再使用軟橡膠一類的素質灌到凹模內，製成現在你看到的人頭模型。藉由這些頭模，我們可以更容易地抓住每一個人臉上的特徵及五官的輪廓。還有我們每一個人不只製作一個模型而已，而是有許多不同表情的頭模一起做出來，我們更可以將每一個人物的表情製作得與真人一模一樣。」

雖然所有的演員都已經老了，外表都已經改變了，但是人類的臉部骨骼在成年之後就不會有太大的變化；因此遊戲的設計人員會先將上面製好的石膏像使用3D掃瞄器輸入到電腦之中，作為人物頭部的骨骼模組；接著再進行「整容」的工作，也就是將皮膚的皺紋、膚色及贅肉等等處理掉，經過無數次修整之後，才能夠完成一個人物的臉部模組。



"手男"正在為筆者介紹手的繪製過程

當然，除了臉部之外，身體其他部份的細節也是相當重要的，因此在Tribal Dreams的設計小組中，每一個美工人員都各自負責身體上不同的地方；其中有一位美工專門設計手部的動作，設計小組上面的人員都戲稱他叫作「手男」。在他的辦公室中，筆者看到了牆上貼著滿滿的手之圖片，書架上更是有著許多有關手的書冊，不知道的人，還以為他是有什麼怪癖好的人咧！

遊戲進行的方式相當簡單，是標準的冒險遊戲型式。玩家在畫面上將會看到自己的人

物，而在使用滑鼠介面之下，只要游標經過能夠進行動作的地方，其形狀就會改變。在物品的介面上也相當容易，只要在選單中的物品上面按一下，滑鼠游標就會自動變成該樣物品圖示，這時候玩家只要在想要使用該物品的地方上面按一下就可以了。「我們在設計時盡量簡化了操作介面。」Brian Christian表示：「因為本遊戲進行的腳步相當緊湊，許多任務都有時間的限制，因此我們不希望讓玩家得學習一個相當困難的操作介面。」

本遊戲與一般的冒險遊戲最大的不同，就是在遊戲中玩家可能會因為犯錯而遭到死亡，或是任務失敗的命運。「我們希望玩家能夠從錯誤中得取寶貴的經驗。」Brian Christian表示：「在遊戲中，玩家將可能會因為走錯了一步，而導致不堪設想的後果；因此在進行一個動作之前，玩家們得要好好地考慮它的後果，不能夠像其它冒險遊戲一樣，每一個動作都試一試。」基本上，遊戲中的謎題都不會太難，對於看過Star Trek影集的玩家們相信更是容易。



▲Secret of Vulcan Fury 的設計小組

Star Trek迷應該會很興奮地知道，在Secret of Vulcan Fury之中，玩家將可以來到企業號上面所有的地方；只要是在企業號藍圖上面可以看到的地方，在本遊戲中都可以看到。在展示之中，筆者看到了遊戲中居然也有保齡球館；奇怪的是，筆者不記得在影集中看過企業號上面有保齡球館，不過回到辦公室後，再拿看企業號的藍圖，才發現企業號上面的確有這樣的一個地方。Trial Dream設計小組在細節上面果然相當地注重。



除了企業號之外，玩家還能夠來到許多不同的地方：Vulcan星、Romulus星及其它一些不同的星球。遊戲中擁有大量的場景，多到筆者不能相信；每一個場景都是由3D繪圖精心地繪製，因此玩家在進入一個新的場景之後，都可以360度地自由轉動。「我們有相當大量的美工人員致力於場景的設計上，因此本遊戲擁有相當豐富的場景數量。」Brian Christian解釋。

遊戲的內容將會以章節式的方式進行，雖然整個遊戲的故事都有著連貫性，但是在玩家未完成一些事件時，是無法進入下一個章節的。Secret of Vulcan Fury的劇情對於喜愛Star Trek的玩家來說，應該是相當有吸引力的，因為本遊戲經由Star Trek版權擁有人Paramount的許可，創造出了一連串的故事，且在整個故事中會解答Star Trek迷們長久以來的一個問題：Vulcan以及Romulan到底是為什麼而分裂的？（筆者註：Vulcan以及Romulan原本是同一個種族，因為古老時代的一些事件將該種族一分為二，成為充滿邏輯概念的Vulcan族及殘暴奸詐的Romulan族。）

在分裂數世紀之後，Romulan帝國表示願意與Vulcan談判，希望能夠重新將各自的人民重新團結起來。Romulan的使者會來到Vulcan星球，並且與Vulcan的上議院談判。當然，為了確保Romulan使者Turian的安全，Federation當然是派出他們最出名的寇克艦長。對於寇克艦長來說，這是一個相當敏感的任務；許多認為Romulan根本沒有意思要談判，而是背後有著另外的陰謀。

就在談判前夕，Romulan大使Turian被殺害了。大家一致的矛頭都指向Vulcan有名的評論家Tellarite的身上，認為他就是殺害Turian的兇手。雖然說Tellarite對於這一件兇殺案直認不諱，但是寇克艦長認為，這一件事的疑點太多，值得再深加調查。再加上Vulcan上議院議長及Turian的保鏢Ulius都相繼失蹤，更使得這個案件佈上了重重的疑雲。

玩家在遊戲中的主要目的就是解開Turian被殺害的謎題。但是在調查的過程中，玩家將會發現Turian的死只是冰山一角而已；整個事件牽涉到數百年前Vulcan及Romulan的糾紛，以及Federation從來都不知道的Vulcan的秘密武器。最後，玩家將會解開為什麼在數百年前，這一個種族會一分為二的疑雲。

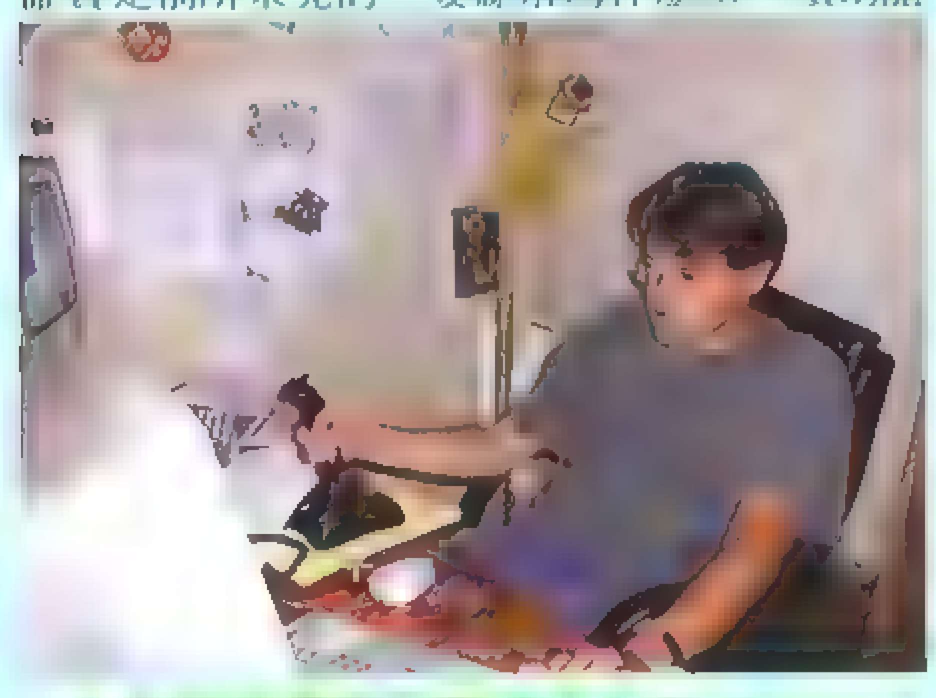
「由於這一個遊戲相當大！」Brian Christian表示：「因此目前來說，遊戲的完成度還不是很高。」正因如此，Secret of Vulcan Fury將會在1999年的感恩節才會推出。雖然說離推出時間還有一年之久，但是筆者已經相當期待這一套遊戲的推出了。

Descent III 天旋地轉三代

自從天旋地轉系列一代推出之後，就受到廣大的歡迎；本系列是第一個可以讓玩家自由地在無重力的狀況下上下前後左右移動的3D遊戲。記得在前兩代中，玩家都是駕駛著一架小艇，在室內或者是地下的基地中進行任務，久而久之，會讓玩家感覺到相當的封閉感；現在Interplay的Fantrom設計小組與原天旋地轉Outrage設計小組攜手合作，設計了本遊戲系列的第三代。

在圖形、細節、以及速度等方面先姑且不提，天旋地轉三代最大的一個改進，就是玩家將可以首次來到地面的世界，也就是室外的世界。「為了讓玩家能夠在室內及室外兩個世界中自由地穿梭，我們特別為天旋地轉三代設計了兩個3D引擎」，天旋地轉三代的製作人Bill Dugan表示：「當玩家從室內到室外的一瞬間，遊戲的程式將會從室內引擎高速地切換到室外的引擎。我們花了相當多的時間在切換引擎的設計上，為了就是要讓玩家看起來以為只是同一個引擎，並沒有任何產生切換的感覺；但諷刺的是，由於切換太順暢了，玩家們根本不知道我們在這方面所花的心血。

的確，天旋地轉三代的引擎最令人激賞的，就是其室內、室外轉換的功能，這項功能確實是前所未見的。要瞭解為什麼這項功能



▲天旋地轉三代製作人Bill Dugan

這麼特別，首先就必須要瞭解一些基本的3D程式設計。玩家們都知道，電腦的速度有限，因此當程式在計算3D資料的時，不可能計算到相當遠的地方；也就是說，當電腦在繪製3D圖形時，只能繪製一個範圍之內的物體。也因為如此，專門顯示室內環境及室外環境的3D引擎是兩套完全不同的程式。

由於室內的環境四面有牆，因此玩家們看得到的視野有限，如此一來，程式的設計上就可以設定較小的繪圖範圍；而室內的地形通常都是相當平整，因此程式所需要繪製的多邊形數量少了，當然就可以增加圖形的精細度。專門繪製室外的程式在程序上則大不相同，在繪製室外時，通常程式都必須具有繪製到無限遠的功能（Render to Infiniti），而且室外的地形通常都凹凹凸凸的，因此室外的3D引擎都不是使用多邊形來繪製地形，而是使用具有體積的像素台繪製。（Voxel，Volumn Pixel。就好像一般2D的圖片是由點所構成的，利用相同的原理，在繪製3D圖形時，也可以使用3D的點來構成一個3D物件。

因為在繪製這兩個不同的環境所使用的引擎相差甚遠，因此許多兼具室內及室外的遊戲，都使用引擎切換的方式。換句話說，當玩家走到門口時，遊戲就會停止，並且將另一套3D引擎叫出來接手，然後才繼續遊戲；也就是說，當遇到轉換環境時，遊戲都會中斷，讓玩家沒有一種連續感。而天旋地轉三代的引擎就不會有這種功能，它可以在遊戲從室內走到室外時，不中斷地馬上就換另外一套引擎。筆者在試玩遊戲時，真的看不出來遊戲的引擎有換過，感覺上就好像是同一個引擎在處理這兩個環境一樣的流暢。

擁有室內外穿梭的特色，讓玩家在進行多人連線時，擁有更多的玩法。在遊戲中所有的地下建築都會有許多的入口，分別散佈在地面許多不同的地方；也就是說，玩家在三代中若要前往一個特定的地方，不會只有單一的通路，而是可以經由地面的另一個入口來前往該地。在多人連線的時候，玩家可以好好的利用這種特性，偷偷地深入敵方的陣地，來個攻其不備。

在天旋地轉

代中，玩家可以使用的武器全部都更新了。Bill Dugan進行展示時，為筆者表演了許多武器的功能及



特性。首先，遊戲中有一種叫作Cyclone的飛彈，這一種飛彈在射出後會分為五個不同的小飛彈，並各自追蹤敵人。Cyclone在室外作戰時相當適合，但是在室內時則發揮不出多少的效果，因為Cyclone目標時的轉角很大，因此一旦在射出小飛彈後，所有的小飛彈都會各自撞擊牆壁而不會打到敵人。

室內戰鬥時，玩家可以使用微波發射器，這一種武器可發射出強力的微波，被射中的敵人將會劇烈搖晃，最後解體並被毀滅。雖然這種武器射到敵人後到其解體要一段時間，但是它的好處是，當敵人被打中時，由於其強烈的震動，將會失去方向感，並且無法好好地控制；也就是說，只要在室內被這一發微波打中，就等於是待宰的羔羊了。

遊戲中也有反引力武器，雖然沒有任何殺傷力，但是可以在一瞬間將敵人推到很遠的地方，當玩家沒有什麼武器或是裝甲很弱的時候，這是一項相當有用的"逃亡"武器。

除了一般的能源武器之外，天旋地轉三代中也有散彈式的能源武器。當玩家使用這種武器時，當發射出的能源球打中一個物體後，就會自動向四周散成無數個小能源球，而每個小能源球都會造成一定程度的傷害，是個相當有用的全方位攻擊武器。

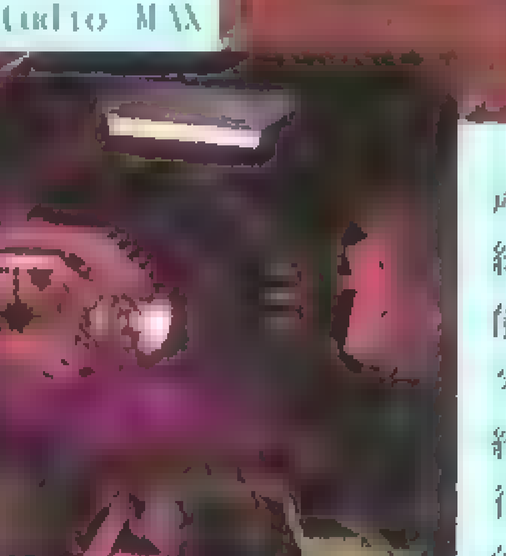
遊戲中玩家可以用火焰槍來抵抗敵人，也可以使用比較強大的火箭彈。當玩家發射出火箭彈時，它會在一定範圍內引起強大的爆炸；只要有任何敵人在這範圍裡面，就會遭到被火焰焚毀的命運。

「在天旋地轉三代中，我們將每種武器都設計得相當不同，各自擁有獨立的功能。」Bill Dugan表示：「在一代及二代中，許多玩家在拿到了電漿(Plasma)武器後就一直使用，因此在三代中，我們要讓玩家們能夠有功能不同的武器，在不同的情況下，能夠選擇適當的武器，這樣遊戲玩起來才會有趣。」

除了上述的切換功能之外，天旋地轉三代的引擎也擁有處理天候狀況的能力。天空的景色會隨著時間的不同而改變顏色，有時在關卡中也會下起雨來。值得一提的是，三代的引擎也有風的功能，雖然說風小的時候只會影響雨滴的方向，但是大風時則會嚴重影響玩家座機的速度及操作。當然，在某一些關卡中，玩家也可以看到暴風雪的場景。

在天旋地轉三代中，所有的武器都會在關卡的牆上留下痕跡，玩家將可以使用能源武器在牆上寫字；如果玩家進行多人連線遊戲時，若有人曾在某個地方曾經進行過劇烈的戰鬥，就一定會看得出來，因為在該地方的牆上會而目全非。多人連線中可以自己的人也可以在牆上留下特別的印記，用來作為隊伍的秘密記號。

「天旋地轉三代的遊戲引擎相當強大，能夠直接讀取3D Studio MAX的檔案。」Bill Dugan指稱：「遊戲的關卡設計師可以運用3D Studio MAX自由繪製，完全不會受到限制，遊戲程式會自動將3D Studio MAX產生出來的3D模組，自動轉變為能夠高速繪製出來的多邊形3D模組，而不用像以往一樣，產生出的3D模組還要再經過特別的工具轉換，才能夠輸入遊戲之中。」



由於3D Studio MAX是一套相當強大的3D繪圖程式，加上關卡設計師不用擔心設計出來的關卡會與遊戲不相容，因此在天旋地轉三代中將可以看到更加華麗、更大型的關卡。天旋地轉三代使用的是最近相當熱門的Portal Techenology，也就是房間與房間之間並不是直的連在一起，而是分相獨立的模組，然後由程式連在一起的設計方法，因此在天旋地轉三代中，無論關卡的的尺寸有多大，遊戲的進行速度都不會慢下來。

由於關卡的尺寸會增加，因此遊戲設計小組將玩家的座機移動速度調快了不少。在三代中，玩家普通的移動速度將會是一、二代中使用後燃器的移動速度，而三代中的後燃器則會讓玩家以超高速的速度移動。

由於天旋地轉三代使用了許多特別的繪圖效果，因此必須要有一片3D加速卡才能夠進行遊戲。Bill Dugan表示，天旋地轉三代支援大部份的3D加速卡，並且支援Direct 3D、OpenGL以及Glide等幾種3D介面。當筆者參觀的時候，遊戲的程式碼尚未經過最佳化，但是已經有了相當驚人的速度。相信當本遊戲推出時，遊戲的3D繪圖速度會更加優良，所以天旋地轉三代實在是一套不容錯過的3D射擊遊戲。

Alien Intelligence

結合最新的人工智慧、大型的戰場，以及科幻小說於一身的即時戰鬥遊戲即將誕生，這就是由Interplay的Flat Cat設計小組所設計，名為Alien Intelligence的遊戲。雖然說目前市面上的即時戰鬥遊戲多如過江之鯽，但是若想要找到擁有新鮮內容的卻沒幾套；Alien Intelligence可說是一套相當創新的即時戰鬥遊戲，相信可以讓玩家有比較不一樣的感受

首先遊戲的戰場一共分為兩大部份。主要的戰場是在宇宙中的一個星系之中，而這個星系中每個星球都是己方與敵人的戰場。每個星球上的戰場尺寸都相當大，因此Alien Intelligence大概是有史以來擁有最大型戰場的即時戰鬥遊戲吧！



Alien Intelligence固然是個即時戰鬥遊戲，但是卻加入了許多類似「文明」的策略成份，例如從遊戲開始一直到遊戲結束，玩家將不會只使用同一種武器；隨著遊戲的發展，玩家所操作的陣營在科技上也會跟著進步。在Alien Intelligence裡面有『科技樹』的設定，也就是遊戲將會有一系列的科技進化過程，來穿插在劇情之中

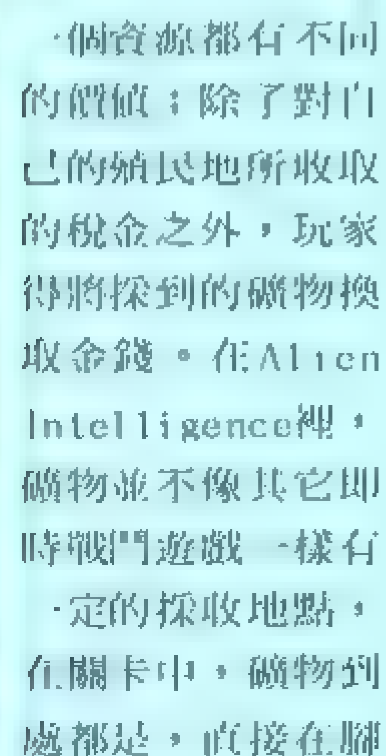
『一般的即時戰鬥遊戲在玩家建造出一個建築後，馬上就會得到下一個新的建築建造能力。』Alien Intelligence的製作人Ryan Rucinski 表示：『在Alien Intelligence中，玩家得要進行研究，才能夠得到新的科技。』在遊戲中每個單位都可以自由調整其各方面的屬性，以應付各種不同的情況；但是如果將裝甲調高，武器的力量就可能會降低，所以玩家得評估一番

在Alien Intelligence中，玩家可以扮演六種



▲Fallout 2 的製作人Ryan Rucinski

不同的外星人。Psionids相當脆弱，但是擁有可以控制他人思想的能力；Strixthes 是一群類似昆蟲的生物，Metalloids是擁有智慧的機器人，Munziods擁有強大的體力，具有相當大的破壞力。Drache是長得像恐龍的外星生物，最後，Arkanians 能夠很快地自我繁殖。



Alien Intelligence的世界中有許多資源，每一個資源都有不同的價值；除了對自己的殖民地所收取的稅金之外，玩家得將採到的礦物換取金錢。在Alien Intelligence裡，礦物並不像其它即時戰鬥遊戲一樣有一定的採收地點，在關卡中，礦物到處都是，直接在腳底下挖也可以得到礦物；當玩家擁有足夠的科技程度時，就會出現可以測量某塊地裡面蘊含礦物的密度，這樣一來就可以選擇在含礦密度較高的地方挖掘，以得到最高的效率。

除了基本的動作指令之外，每個單位都擁有數種不同的特殊指令之設定功能。若設定某個單位在備戰狀態，那麼就算有敵人前來攻擊，該單位都不

會反擊；要是在一個建築物上面打開了防守的指令，那麼當有敵人進入該建築物的偵測範圍之內時，所有在附近的單位都會飛奔回來與敵人交戰；當敵人全部都被殲滅後，這些單位就會繼續進行他們剛才在進行的動作。



我們想要設計的是結合即時戰鬥以及輪流式策略的遊戲。』Ryan Rucinski表示：『因此在設計遊戲時，我們在遊戲的平衡方面下了很大的功夫：在遊戲本身，即時的戰鬥方式會要求玩家有相當快捷的反應力，但是在一邊戰鬥時，玩家也仍要小心決定接著要研究何種武器，才會對戰局有利。因此Alien Intelligence是一套在各方面都要求玩家細心思考的電腦遊戲。

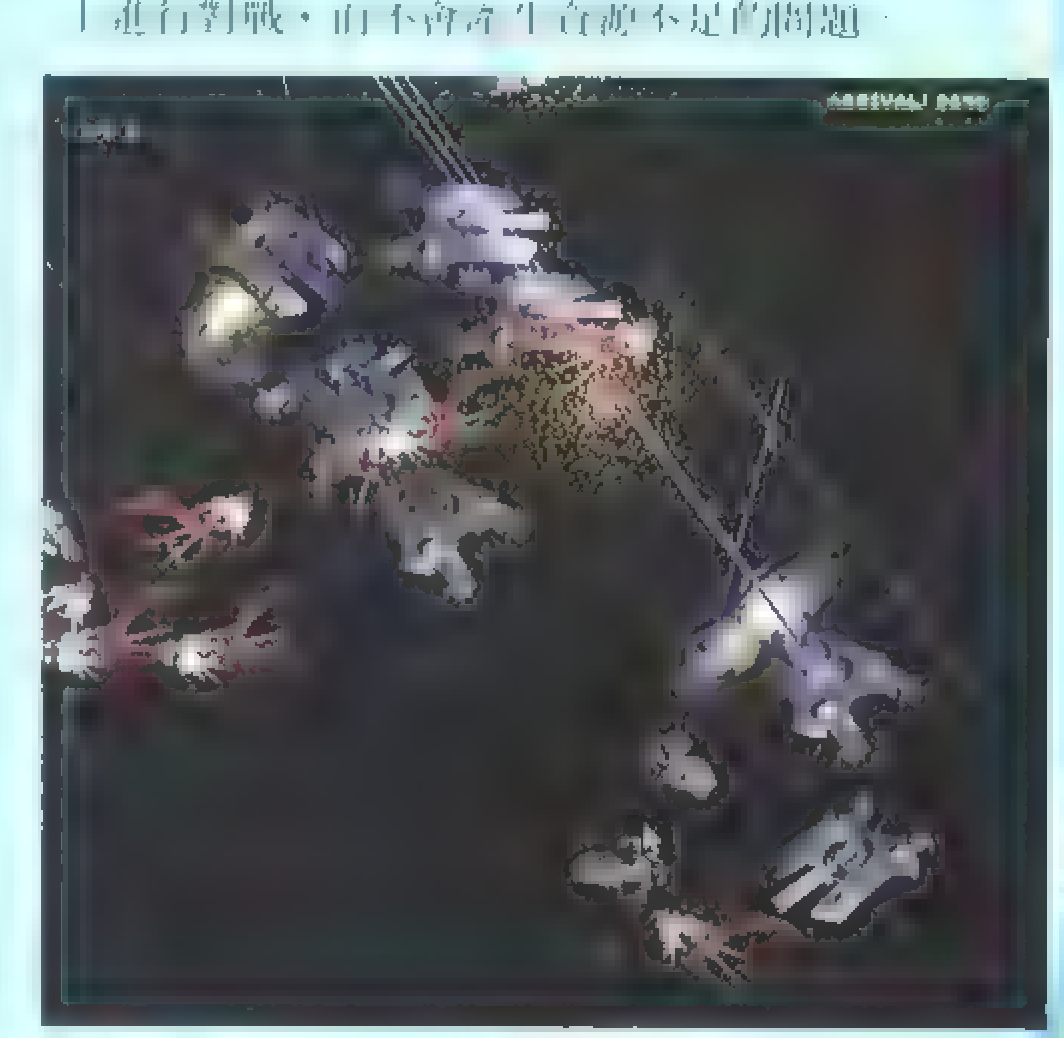
玩家們一開始決定研究的科技，將會大大地改變遊戲的進行方式。在遊戲中，無論玩家選擇進行那一方，在研究之初就得要決定先研究防衛系統、攻擊武器，還是自己的科學呢？只要玩家選擇了一個研究的項目，就可以在該方面上進行鑽研。雖然說遊戲中並不限制玩家在選擇某樣項目之後就不能在中途中更改，但是也輪在同一時間也在進行研究；玩家若分散資源同時研究多種科技，到後來可會落得沒有一樣科技比敵人強上的下場。

在Alien Intelligence中，玩家將可以自由組合各種不同的單位。除了可任意更換單位的武器、引擎、或者是裝甲之外，玩家也可以加上新的科技，讓單位擁有各種特別的能力，如隱形、防護罩、或是讓原本沒有飛行能力的單位可以飛行。當玩家進行科技研究時，就會出現許多不同的零件供玩家組合。製作人Ryan Rucinski表示，在目前遊戲的設計階段，就已經有多達一萬多種不同的單位組合；也就是說，當玩家進行遊戲時，很可能不會看到兩個一樣的單位。當遊戲正式推出後，Ryan相信將會有超過一萬種以上的單位組合方法。

由於遊戲的戰場相當大，而且相當複雜，因此一個任務的進行時間通常都相當久。就一般的即時戰鬥遊戲而言，最多只要花大約兩個小時就能夠將一個任務結束，但是在Alien Intelligence裡面，恐怕要相當久的時間才能夠完成。『在Alien Intelligence裡，贏得一場戰爭並不是只要有強大軍隊就可以了！』Ryan Ruckinski說道：『好好地設計自己的單位，也能夠得到四兩撥千金的效果。』

每個任務中都將會有許多星球，就如同下棋一樣，玩家的目標就是要侵佔到主要的樞紐點。遊戲中所有的單位都可以在星球與星球之間移動，但是大部份的戰鬥都會發生在星球表面，因此在每一個星球上保持足夠的軍力及資源是相當重要的一件事。如果玩家在星球之間的補給線遭到切斷，那麼遭到侵佔只是時間的問題而已。

Alien Intelligence目前仍然在初步設計的階段，預計應該會在明年四月推出。本遊戲不但有單人模式，多人模式之下更是有趣。Alien Intelligence中大的戰場相當適合一次讓八人以上進行對戰，而不會產生資源不足的問題。



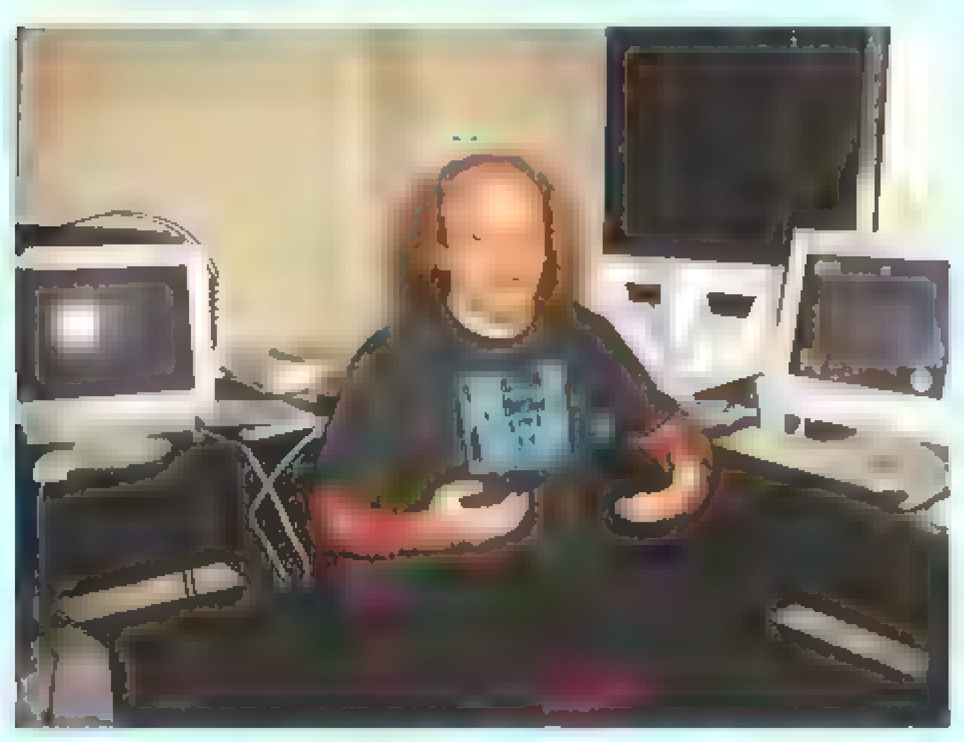
Starfleet Command

雖然最近Activision取得了新的Star Trek系列的遊戲設計權，但是筆者認為，Interplay所設計的Star Trek遊戲還是目前市面上最好的。今年年初由Interplay所設計的Starfleet Academy，讓玩家們可以體驗在Starfleet學園中接受各種訓練；現在Interplay推出的這一套Starfleet Command，則可以讓玩家扮演Starfleet指揮官的角色，與各種敵人作戰

『Starfleet Command是一套模擬太空船與太空船之間的戰鬥』Starfleet Command的製作人Erik Bethke表示：『遊戲本身是從一套同名的紙上遊戲所改編而來的。基本上，這套紙上遊戲是在一個畫有許多六角形的紙上進行，每一位加入遊戲的玩家都會得到另外一張繪有太空船的紙；在太空船的紙上也有許多的格子，分別代表著能源光束、裝甲、防護罩、引擎等太空船的各部份。玩家們將使用骰子來決定太空船的移動或是攻擊，是一個相當好玩的遊戲』



好玩？筆者回家之後，馬上取得了一套Erik Bethke所說的那套紙上遊戲。盒子本身相當大，而筆者將盒子打開之後，差一點沒有嚇死！該遊戲的說明書一共有二十本，每一本都約有一百多頁，裡面都是寫的滿滿的字；現在，那一套紙上遊戲呢？已經被筆者退回去了，看到那麼多字就嚇到了



▲Starfleet Command製作人Erik Bethke



Erik Bethke正在展示紙上版本的Starfleet Command

『其實那些並不是說明書』Erik Bethke笑道：『在那一些冊子裡面所記載的是，當玩家遇到各種情形時的遊戲規則。紙上版本的Starfleet Command相當好玩，但是因為遊戲有太多的規則，因此要花很多時間學習，這就是為什麼我們要將該遊戲轉變為電腦遊戲的主要原因』

在電腦版本的Starfleet Command裡，Interplay的Flat Cat設計小組運用了3D技術，將單純的紙上遊戲以漂亮的圖形表現出來。遊戲的主要戰場雖然是在宇宙裡面，但是整個戰場就如同紙

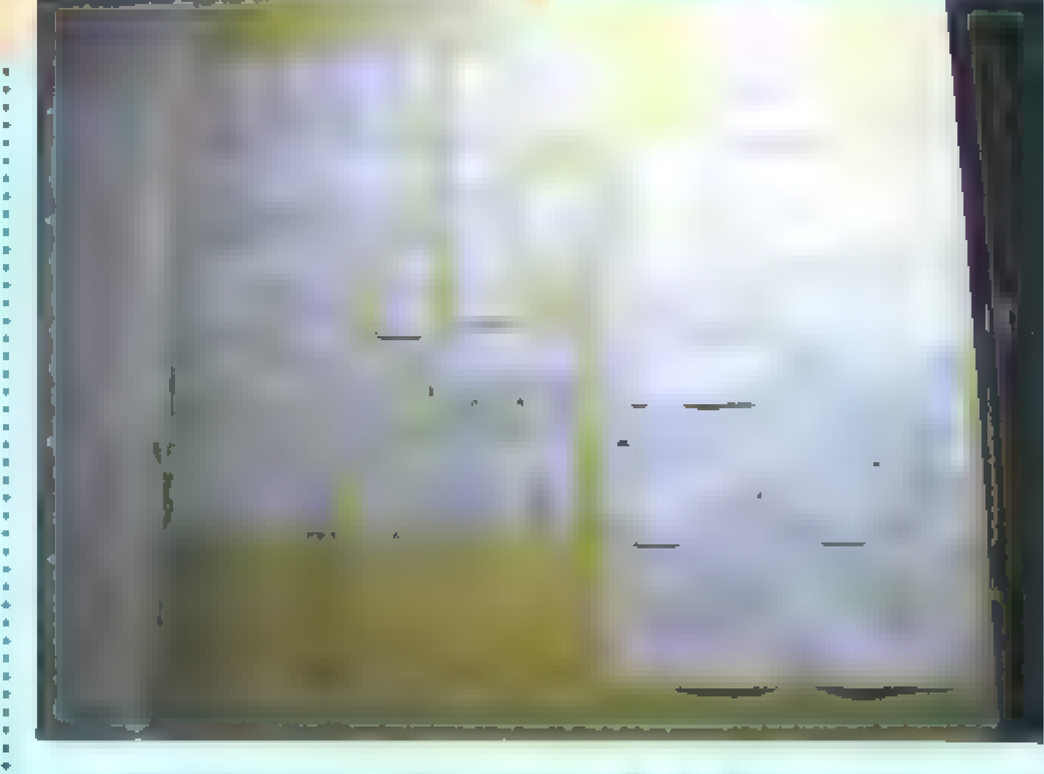
上版本一樣，有著許多六角形的格子；當玩家在玩的時候，畫面上的3D太空船就會互相攻擊，比起紙上版本要生動許多。

玩家一開始所扮演的是一個小艦長，指揮的是一艘最弱的太空船，當成功地完成某個任務時，就會根據該任務的表現，得到一定數目的點數；當收集到一定點數時，就會升官或是得到更好的太空船。

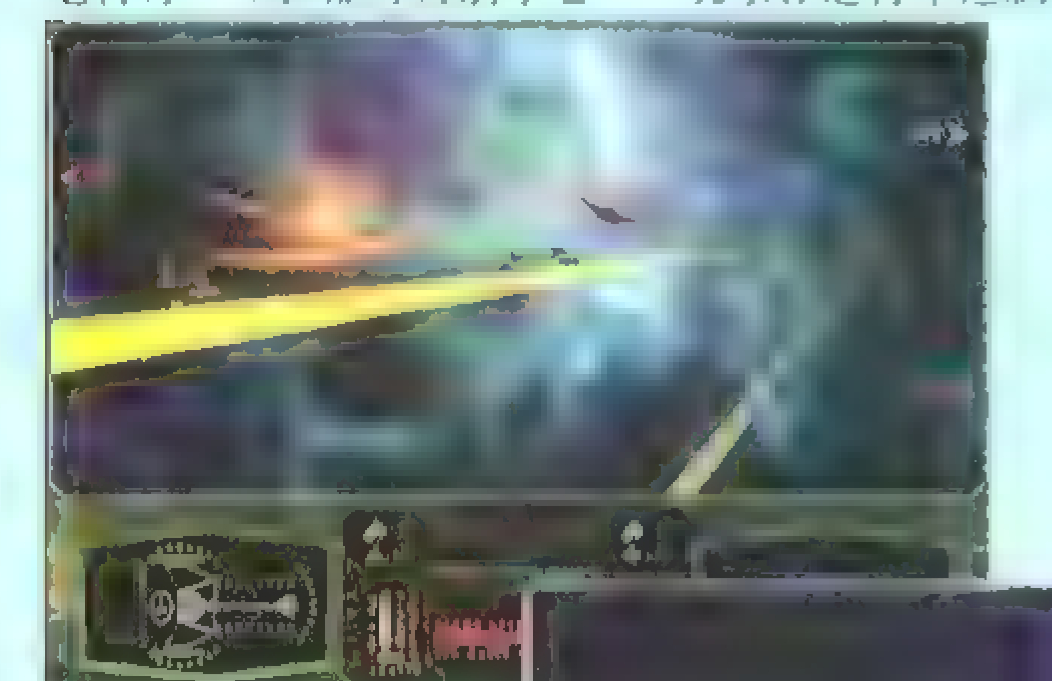


Starfleet Command裡面有相當多的太空船，每一艘船都有許多相關的屬性，而牆上所貼的就是所有太空船的屬性資料，算是相當地複雜。

在遊戲中，玩家可以選擇扮演五個Star Trek裡面的主要種族，當選擇不同的種族時，遊戲的操作介面也都不一樣。當Erik Bethke在展示遊戲時，扮演的是Klingon的指揮官，因此畫面上所有的選單都是以Klingon文字顯示，但由於遊戲的操作相當簡單，因此玩家並不需要看得懂選單上面的文字，只要認得命令的圖示就可以了。



在StarFleet Command裡面，大型戰役是其重點，而不是一般在影集上面所看到的那種一對一戰鬥。就好像下棋一樣，當畫面上有許多太空船時，進行每一步驟都得特別小心。當玩家在進行本遊戲



時，隨時都要注意自己太空船的狀態。據Erik Bethke提醒：「畫面上每艘太空船都會有六角形的框框，這就代表著防禦罩的強度；當一邊的防護罩受到損傷時，六角形中相對應的一邊就會改變顏色，這時玩家就要小心地移動，盡量不要讓脆弱的一邊對著敵人，以免裝甲受到損傷。」

Starfleet Command主要是個多人連線的遊戲，在單人模式時，其他玩家由電腦所控制。遊戲的目的相當簡單，在每一個種族之中，都會有一個"英雄"人物，當玩家扮演的某種族英雄進行遊戲的同時，還與其他的"英雄"也同時在進行遊戲。因為主要的目的就是要擴張自己的領土，因此他們也會與玩家同時擴張己方的領土；每當玩家完成一場戰鬥時，都會看到整個地圖內勢力範圍會有一些改變。

正因如此，每一位玩家在玩StarFleet Command時，都會遇到不同的情形。由於遊戲內容的改變不是預先設定好的，因此在遊戲中有時可能會很倒霉地遇到敵人陣營中最強的艦長，當這種情況發生時，玩家就輸定了！因此StarFleet Command的內容千變萬化，在玩的時候不但要小心計畫自己的策略，也要想辦法瞭解敵人的一舉一動。

StarFleet Command目前尚在初步的設計階段，製作人Erik Bethke表示，由於遊戲所有的內容都要經過Paramount的審查，因此預計本遊戲大概會在明年夏天才推出。

Star Trek：KlingonAcademy



喜歡Star Trek的玩家有福了！這次Interplay還預定推出一套全新的Star Trek遊戲，名爲Star Trek：KlingonAcademy。這套遊戲能夠讓玩家以Klingon的角度進入Star Trek的世界之中。

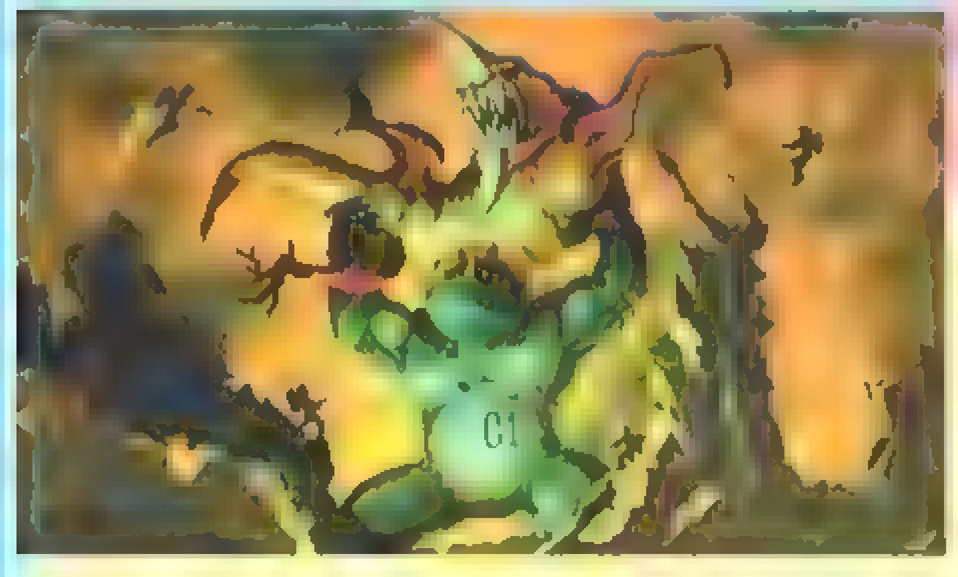
遊戲的背景故事設定在電影Star Trek VI：The Undiscovered Country之前，因此玩家所扮演的Klingon，正是處於與Federation敵對的狀況。

據該公司的人員表示，Star Trek：KlingonAcademy是目前市面上唯一擁有各種『太空地形』的遊戲；在遊戲中將可以看到黑洞、離子風暴、星雲等各種太空中的自然景象，讓這個太空飛行模擬遊戲有一個更加豐富的背景。

玩家在遊戲中扮演的，是一個正在軍校的Klingon菜鳥，名爲Torlek。在遊戲中Torlek將會經過一連串的模擬器訓練課程，進行與Federation的戰鬥模擬，這些模擬包括指揮一群艦隊進行技術性的進攻及防守，並且訓練各種武器的使用程序及方法。當Torlek從學園畢業後，他將會加入真正的Klingon軍隊，進行真正的戰鬥。

在Klingon Academy中，玩家除了要注意戰鬥之外，還得要應付一些太空中時常會出現的突發狀況。整個遊戲給筆者的感覺，就好像真正地在看電視影集一樣，相信本遊戲將能夠滿足喜愛Star Trek影集們的玩家。

Giants



一群離開了Shiny Entertainment的遊戲設計人員，所成立的Planet Moon Studios即將推出他們的第一套電腦遊戲。由於Shiny Entertainment是Interplay的一部份，因此Planet Moon 設計小組在離開後，仍然與Interplay保持著相當良好的關係。他們設計的第一套遊戲～Giants，將會由Interplay的Tantrum小組代理發行。

Giants是Planet Moon Studios 的第一套即時戰略／動作遊戲。遊戲中將會有最壯觀的戰場，讓玩家在數個奇異的島嶼上而進行遊戲。本遊戲不只是一個單純的即時戰鬥遊戲而已，它還結合了3D動作遊戲的成份，讓玩家不但要動腦計畫遊戲中的策略，還得要運用手指靈活的操作遊戲裡的人物，才能夠取得勝利。

在遊戲中，玩家將能夠來到40多個不同的島嶼，每一個島嶼都有著不同的特色。Giants擁有相當強大的3D引擎，畫面上所顯示出來的效果也相當富有色彩，並且具有卡通式的畫風，可說是相當可愛。



在遊戲一開始，玩家可以從三種不同的種族中選擇一個加以扮演，而遊戲的一大特色就是除了操作遊戲中的單位之外，玩家也可以隨時改變遊戲的地形，讓敵人更難攻入。本遊戲將於今年年底推出，且支援多人連線模式。

由於當筆者參觀Interplay時，Giants得製作人剛好不在，因此很可惜地不能爲各位玩家多挖些新聞。

特別報導

與Shiny的國際公關主任/遊戲製作人暢談Shiny最新遊戲Messiah

筆者從去年開始就陸續地爲玩家們報導Shiny Entertainment的最新遊戲Messiah。這一次筆者終於有機會來到Shiny的大本營，仔細地瞧瞧Messiah 這一套遊戲。在看遊戲之前，筆者先與Shiny的發言人Tommy Francois談論有關Messiah最新的設計情形。Tommy Francios相當健談，並且毫不吝嗇地透露了許多有關遊戲的最新資訊。以下便是談話的內容：



記者：從去年開始，本刊就進行了不少有關Messiah 的追擊報導；是否可以請你告訴我們，自從在E3展覽場上展示過Messiah 以來，故事情節是否有什麼較大的改變嗎？

Tommy Francois：我們一開始設計Messiah時，遊戲的故事曾染上相當的宗教色彩，但是這樣一來，很多人會以爲Shiny對於宗教有著特別的意見；因此我們將遊戲的故事進行了少許的改變。基本上，遊戲的主角Bob 仍舊是爲了要拯救地球而戰，因爲撒旦將要將地球帶入黑暗的時代…唯一能夠阻止他的，就只剩下Bob了。

玩家在遊戲中將會經過四個不同的關卡。第一個關卡將會帶領玩家進入一個巨大的城市，第二個關卡則是紅燈區，在這一個關卡中，將會看到許多性感的流鶯及許多的黃色俱樂部；在第三個關卡中，主角將會進入一艘大型的太空船，這就是撒旦來到地球時所搭乘的交通工具。在第三關的最後，主角將會進入一個傳送器中，這一個傳送器將會把主角送到月球上面，也就是第四個關卡。

在第四個關卡一開始，玩家會身在一個月球上的人類城市，但是隨著玩家進入關卡內部，遊戲的背景就會變成由生體組織所建造而成的地下洞穴。在洞穴中，主角將會遇到許多撒旦手下的惡魔，最後並與撒旦決戰。



遊戲的故事基本上就是這樣。Bob仍然是我們的天使，並且爲了要得到真正的天使翅膀而與撒旦作戰（Bob不太會飛）。

記者：上次我與David Perry談話時，他提到遊戲的主角Bob擁有附身的能力，能夠控制遊戲中的任何人物。請問，這一種特殊的能力對於遊戲的進行有什麼樣的影響嗎？



Tommy Francois：影響…讓我舉個例子好了，在遊戲中玩家將可以看到許多的警察，而遊戲設計這些警察一共分爲四大類，有紅色警察、藍色警察、黃色警察及褐色警察，而這些不同的警察在官階上都不盡相同，藍色的警察擁有比較高的官階，另外遊戲中也有一些女的警察指揮官，當主角附身在女性指揮官身上時，就可以開始命令所有的警察。當玩家要進入一扇有守衛的門時，可以利用附身的能力命令守衛開門，或者是經過一場惡鬥，將所有的守衛殺死。擁有附身的能力，可以讓遊戲有著更靈活的玩法。

遊戲中也有許多老鼠，若附身在老鼠身上，

就可以通過一些小洞。如果懂得利用附身的能力，那麼關卡中的許多地方都將可輕易通過。

當然，附身的能力也不是十全十美的：當主角附在一個身體上面太久時，遊戲中的其他人物就會發現主角正在附身。遊戲中有一個地方，主角得要通過一個長廊，如果玩家附身在任何一個人物上，在還沒有通過長廊時，其他的人物就會警覺並同時開火；這個時候唯有附身在鳥的身上，用飛的才能夠安全通過。遊戲中也有超級怪獸的角色，當玩家附在牠身上時，就可運用牠強壯的身體，摧毀所有東西。

在早前的時候，我們曾經提過玩家可以附身在某個敵人的身上並自殺，以清除那個敵人，但是後來在這方面有了相當的改變：雖然還是能夠讓人物進行自殺，但是在許多時候，並不光是殺人就可以解決問題的，有時候可以利用這些人來將其他的人引開，藉此避開守衛。

記者：那麼當Bob沒有附身的時候，他就沒有攻擊能力是嗎？

Tommy Francois：是的，Bob的攻擊能力是來自其附身的能力。

記者：當Bob附身的人物死掉時，Bob會受到傷害嗎？

Tommy Francois：沒錯！玩家在附身時，最好在人物死掉前離開他的身體，不然Bob就會受傷；當Bob沒有附身時，他移動的速度將會特別快，在遊戲中遇到一些移動平台時，用Bob的原身是最好的。

記者：移動平台？Bob不是會飛嗎？

Tommy Francois：Bob並不會飛，他只會稍微地拍動翅膀，讓他跳得比較遠而已；Messiah算是一個動作遊戲，因此在遊戲中將會常遇到活動平台及其他的動作遊戲成份。

記者：在遊戲中玩家可以操作各種角色，那麼遊戲的操作介面會因附身的角色不同而改變嗎？

Tommy Francois：遊戲中所有角色的基本操作都是一樣的，但是不同的角色將會有不同的動作，例如鳥可以飛、人可以開槍、老鼠會爬牆。這一些特別的動作就要使用特別的動作鍵來執行。目前我們還沒有進入操作介面的設計階段，但是可以保證遊戲的操作介面一定會相當簡單。

記者：Messiah的世界裡會很熱鬧嗎？

Tommy Francois：當然了！這就是Messiah引擎強大的地方。基本上Messiah擁有同時在畫面上顯示大量人物的能力，根據離畫面的距離，它將會運用不一樣數目的多邊形來構成各個物體；也就是說，離畫面很遠的人物就會由相當少量的多邊形所構成，這樣一來，遊戲的引擎就能省下許多的多邊形，用來繪製更多的人物。

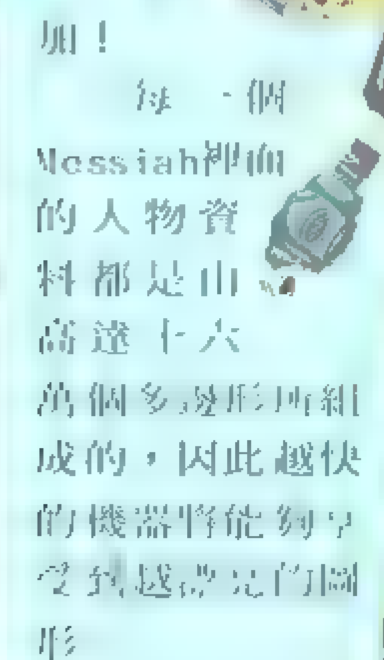
記者：Messiah引擎改變人物多邊形數量的範圍是什麼？

Tommy Francois：當人物在最遠的地方時，電腦會使用一個多邊形來繪製；遊戲以目前最快的電腦來說，Messiah引擎會使用高達一、[illegible]千個多邊形來繪製離畫面最近的人物。不過Messiah引擎並沒有上限，因此玩家的電腦越快，人物將會越細膩；也就是說，玩家如果十年後使用更快的電腦來執行Messiah，人物的細膩度還會再增加！

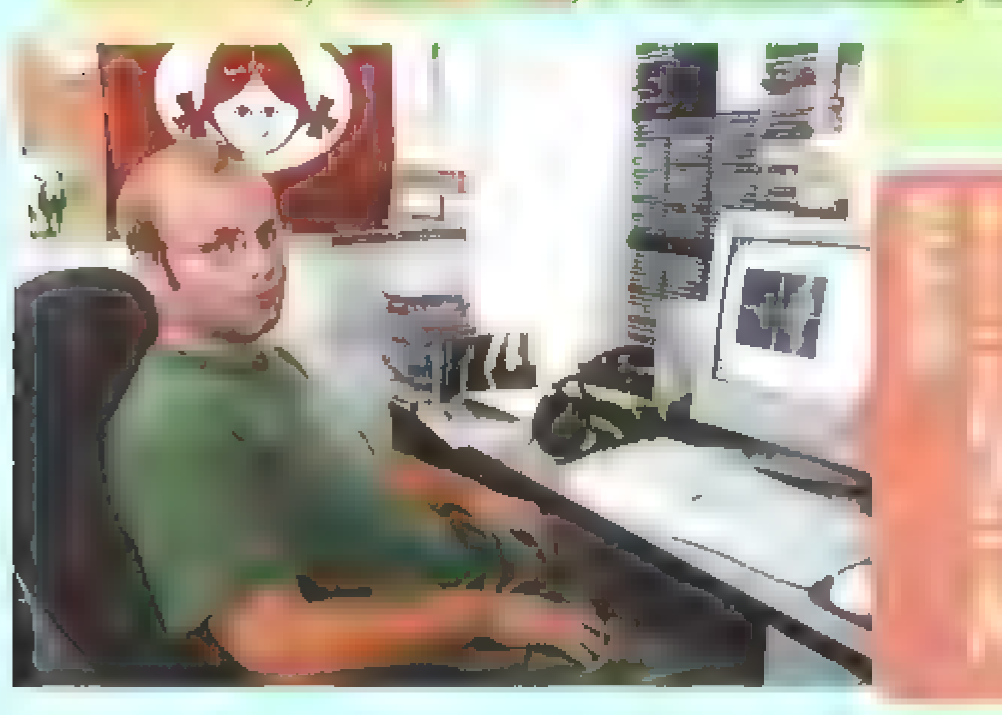


每一個Messiah裡面的人物資料都是由高達十六萬個多邊形所組成的，因此越快的機器將能夠享受到越完美的圖形。





Shiny正在秘密進行的超級遊戲Sacrifice

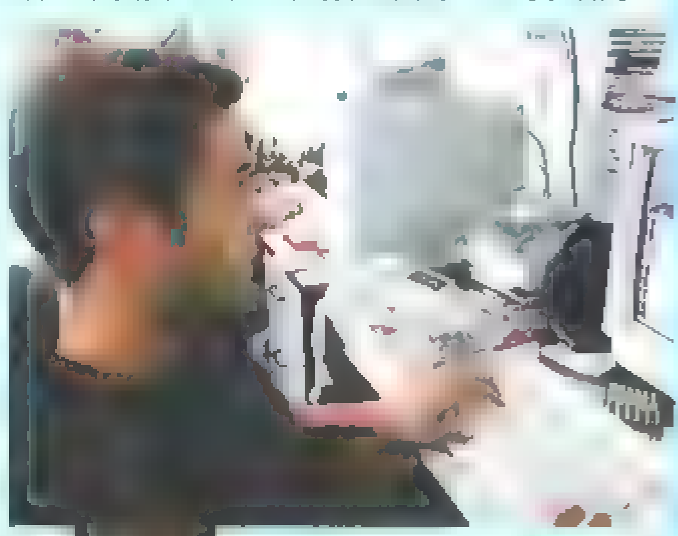


這次拜訪Shiny Entertainment時，筆者看到了正在設計中的神秘大作Sacrifice。由於Shiny及Interplay雙方目前都認為Sacrifice還不到可以公開給大家知道的地步，因此一張圖片都沒有給筆者；但由於這個遊戲實在是太精彩了，筆者忍不住先跟大家簡單介紹一下這遊戲的內容。

玩家們都知道，Messiah裡面的人物會依照距離而改變多邊形的數量，藉此來加快遊戲的速度；而Sacrifice的3D引擎中，除了人物之外，所有的3D物件都有這項功能。就因為如此，Sacrifice引擎具有一次可以在畫面上顯示五十至一百個人物的能力！

▶ Siggy Galaen, Messiah美工人員

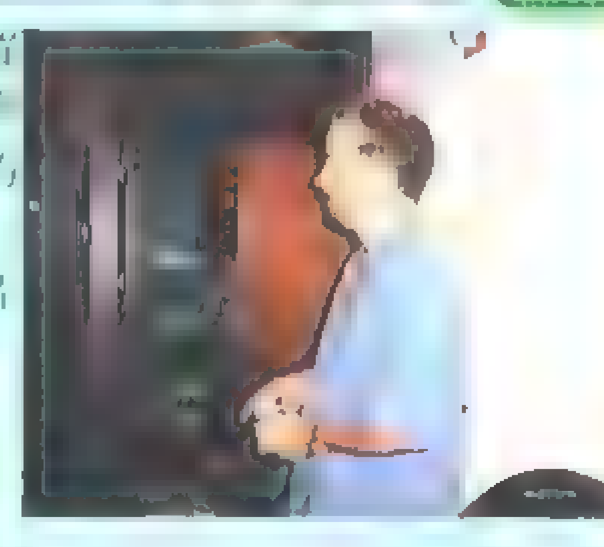
Sacrifice是一套即時戰鬥遊戲，但是遊戲的介面是完全3D的；也就是說，玩家將可以在真實的3D環境裡面，與近百個人物互相廝殺，場面將是十分地壯觀。Sacrifice裡面的魔法效果也相當華麗，當Shiny的人員在展示的時候，筆者簡直是不敢相信自己的眼睛！從來就沒有看過一套像Sacrifice這樣的即時戰鬥遊戲。由於一張圖片也沒有，因此筆者多說也是無益；據Shiny的人員表示，他們將在一、兩個月之後開始發放遊戲的圖片，到時候筆者將會做更詳細的追擊報導。



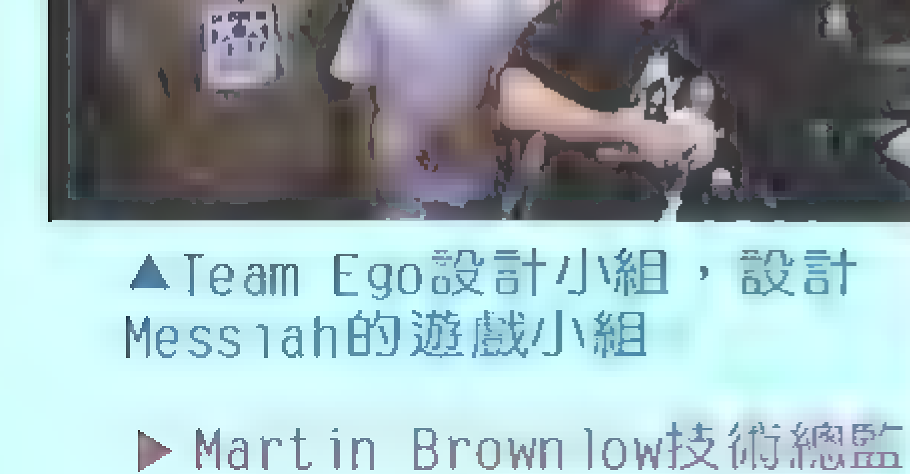
▲[illegible], Messiah特效設計師

◀ Soren Nielsen, Messiah協助程式設計師





▲Stuart Roch, Shiny Entertainment的遊戲製作人



▲Team Ego設計小組，設計Messiah的遊戲小組

▶ Martin Brownlow技術總監

Bulder's Gate試玩搶鮮報導



作者：莊振宇　webmaster@soft world.com
cchuang@andrew.cmu.edu
Article：Allen Cheng-Yu Chuang

龍與地下城（AD&D）是眾人皆知的紙上角色扮演遊戲，在數十年前於美國剛推出時，可以說是風靡了各種年齡層的玩家，後來電腦上也推出了幾套不錯的AD&D電腦遊戲，但是大部份從AD&D改編的電腦遊戲都製



▲Bulder's Gate 的世界相當的多采多姿，遊戲的圖形是筆者見過最好的

作得不太理想；但是這一套由Interplay發行、BioWare設計的AD&D角色扮演遊戲Bulder's Gate，將會讓AD&D系列再一次地造成一股風潮。

從大約十年前開始，電腦角色扮演遊戲就日漸式微；由於第一人視角動作遊戲（Doom Like）及即時戰略遊戲的陸續興起，使得需要大量人力及時間的角色扮演遊戲不受遊戲製作公司所喜。

直到這一、兩年開始，角色扮演類遊戲似乎又復活了，許多業界的人認爲讓它東山再起的功臣分別是Interplay的異塵餘生、Blizzard的暗黑破壞神及NEW World Computing的魔法門六代。這些遊戲分別掀起了玩家們對於RPG遊戲的興趣，其中Interplay 所設計的遊戲更是在RPG類上面標新立異，創造出一種全新的角色扮演遊戲類型。

目前，Interplay將要推出異塵餘生二代以及Bulder's Gate兩套RPG類的遊戲，在這篇報導中，筆者將介紹的就是這一套由BioWare 所設計的AD&D角色扮演遊戲～Balder's Gate，由於Interplay只準備了有限的試玩版本供媒體報導，筆者有幸能拿到其中一片，讓台灣的玩家們先睹爲快。



遺忘的世界

Bulder's Gate的遊戲背景設在AD&D裡面的"遺忘的世界"（Forgotten Realms）。玩家一開始在遊戲中將會從"劍灣"出發，劍灣原本是一個相當繁榮的地帶，以盛產鐵器著名；但是近年來由於鐵礦產生了嚴重的短缺情形，加上許多強盜在各處搜刮任何鐵製的器具，更是雪上加霜。農夫們失去了鐵器，再也無法耕田，因此在糧食上面也出現了問題。由於饑荒，人民開始勾黨結派，互相指責對

特別報導

力的不是，因而造成了社會的動亂。

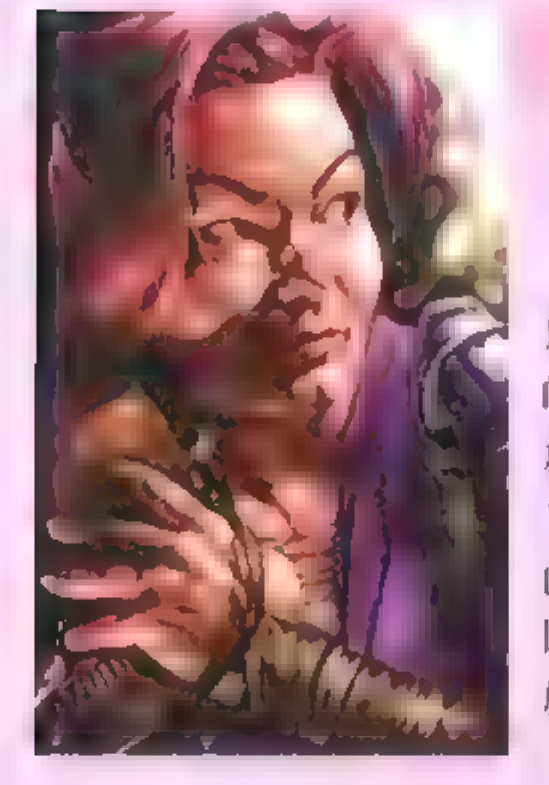
在AD&D的世界裡面，玩家一向扮演的就是探險者的英雄角色；由於這是AD&D的世界，因此這個事件一定不止有表面上看起來那麼簡單，而是有什麼邪惡的力量在背後作祟。

Bulder' s Gate的卡角是一個孤兒，從小就是被一個僧人所帶大。每當主角問僧人他自己的身世時，僧人總是不肯回答。因此在遊戲中，玩家不但得查明上面所述事件的真相，也必須要解開自己的身世之謎。

除了上述的兩個目標之外，在Bulder' s Gate裡面也有許多小任務可供玩家進行。整個Bulder' s Gate一共分爲七個章節，將整個故事分成七個部份。在每一個章節中，玩家都可以與許多同伴結隊，一起在「遺忘的世界」中探險。

許多AD&D迷真的都可以說是到了瘋狂的境界，對於整個AD&D的世界中每一寸的土地都相當的熟悉，因此在設計Bulder' s Gate的時候，BioWare設計小組無論是在那一個小細節上都相當小心，並且盡量忠於原著。設計小組除了參考了TSR所提供的"遺忘的世界"的官方設定資料之外，更閱讀了市面上所有相關的書籍。因此對於"遺忘的世界"相當熟悉的玩家們，將可以在Bulder' s Gate裡面看到許多熟悉的城市及認得的人物。

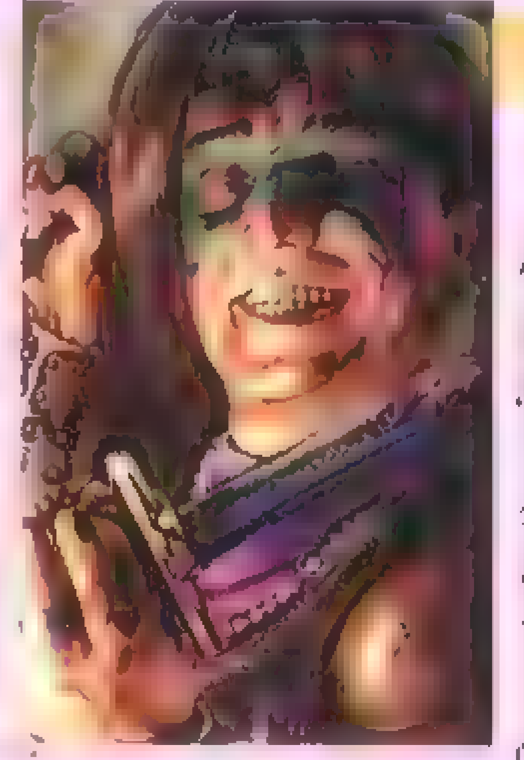
遊戲角色



Alora

Alora原本住在Iriacbor鎮中。她從小時候就是一個相當外向、可愛、活潑的女孩子，也因如此，她時常爲父母製造了許多麻煩。她的父母希望她能夠多待在家裡面，但是她所尋找的是探險，因此她離開了父母，開始四處旅行。

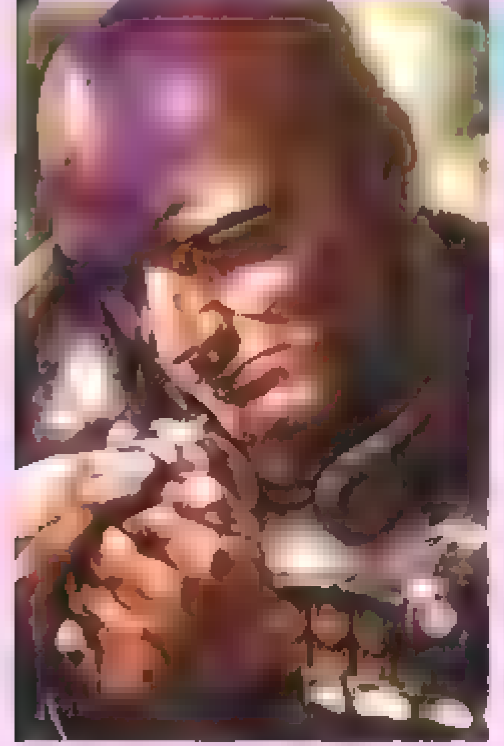
最後，Alora到了Bulder' s Gate城裡面，終於找到了自認最喜歡的職業：小偷。對她而言，值錢的東西並不會引起她的興趣，她只是想瞧瞧人們到底在鎖著的門之後藏了些什麼東西。當她被逮到時，總是能夠靠自己的姿色解決許多問題。



Coran

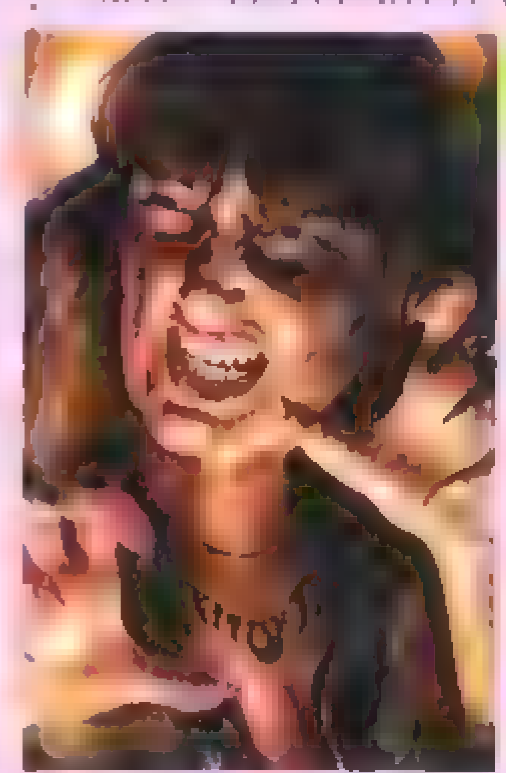
Coran來自Tethir森林，雖然在那邊他有相當多值得懷念的記憶，但是認爲如此樸素的生活，並不是他所追求的。Coran來到了Bulder' s Gate，並且也成爲了一個小偷；不過他只會盜竊富有的人，並決定當他存有足夠的錢，能夠擁有自己的生意之後，他就會收手。

不過，看來Coran似乎愛上了這種生活，因爲他喜歡偷東西帶來的刺激感。但最近他與一個漂亮的女巫師開始了一段戀情，並因此帶來許多巫師的忌妒，因此他被迫離開Bulder' s Gate，暫時待在森林中躲一段時間。



Minsc

Minsc是一個相當自傲的鬥士。目前他正在進行成爲真正戰士的修鍊，並且尋找能讓他留名千古的戰鬥。他目前也是Wychalarn的保鏢，如果有人想要傷害她，Minsc一定不會放過那個人的。Wychalarn帶領了一群人來到了劍灣中，雖然沒有人知道爲什麼Wychalarn要來到劍灣，但是Minsc相當忠心，因此他從來不曾問任何問題。



Faldorn

Faldorn雖然是人類的小孩，但是她從小被矮人們所養大。這些矮人住在森林中，但由於人類一直破壞森林，侵害到了矮人們的住所，因此矮人們決定要派Faldorn到Bulder' s Gate城中，混到人類裡面，並以自己的性命來保護矮人們的森林。





符合大眾需求的超現實畫面與簡便操作介面

在遊戲的一開始，玩家首先得設計自己所要扮演的人物。『在遊戲中，玩家可以選擇各種不同的種族，也可以選擇各種不同的職業。』Bulder's Gate的製作人Chris Parker表示：『人物一開始的屬性都是由電腦亂數決定的，就好像紙上遊戲一樣，如果不滿意電腦所決定的數值，可以無限次重新再擲一次骰子，直到滿意為止』

在決定人物時，玩家將可以從許多照片中選出一張自己最喜歡的照片，來代表所選人物的長像。『在Bulder's Gate裡，幾乎所有遊戲中的人像都是BioWare設計小組裡面的成員！Chris Parker表示：『BioWare將所有的員工照片掃入電腦裡，轉成黑白圖片後再重新上色，讓這些照片看起來有一種似真似假的感覺。』嗯嗯！有

▲玩家要收集足夠的材料，才能夠施法產生這一個魔法圈

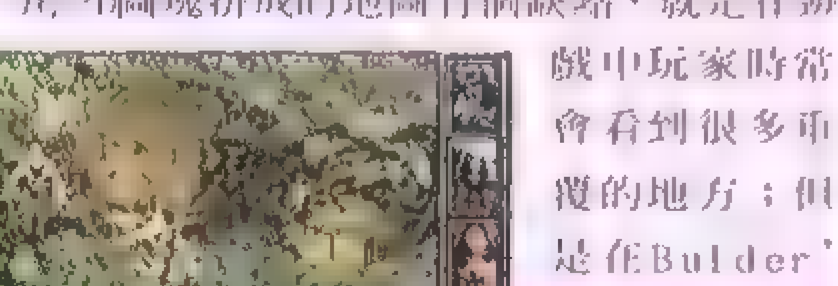


過遊戲中的圖片之後，筆者可真得要親自到BioWare去看看，因為遊戲中女性角色的照片都相當漂亮！

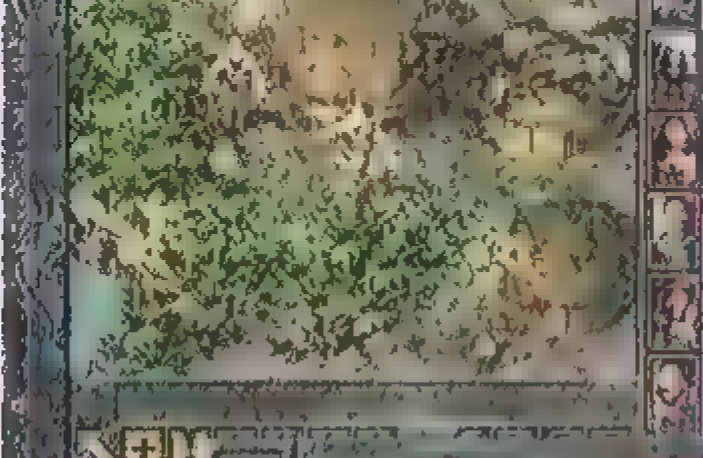
「在設計遊戲時，我們盡量希望能夠準確地將AD&D的規則放入遊戲之中。」Chris Parker解釋：「因為AD&D的規則無論是在那一方面，都已經相當平衡了；因此當我們在設計時，只要準確地移植AD&D的規則，就不用在遊戲的平衡度上面擔心。」

Bulder's Gate最令人感到驚訝的，就是遊戲的畫面及美工了。Bulder's Gate採用的是BioWare所設計的Infinity畫面引擎，雖然說Infinity引擎是一個2D引擎，但是Bulder's Gate的2D畫面卻不像其它的RPG一樣，是由許多的圖塊拼成的；BioWear的美工使用各種3D繪圖工具，將整個場景畫在一張相當大的圖片內，而遊戲在進行中所顯示的畫面，將只是由Infinity引擎中所顯示出圖片的一部分！就因圖形並不是拼出來的，而是預先就畫好的，因此Bulder's Gate的世界製作得相當漂亮，每一個細部都是由美工細膩繪製而成的。





Bulder's Gate的圖形是在24bit的模式下繪成的，因此比起其它遊戲，本遊戲的畫面色彩要柔和許多。其用圖塊拼成的地圖有個缺點，就是在遊戲中玩家時常會看到很多重覆的地方；但是在Bulder's Gate裡面，據Chris Parker表示，玩家將不會看到任何重覆的地方。





Infinity引擎強人的地方，就是能夠在2D的圖片上處理3D的效果。在Bulder's Gate中，玩家將可看到動態光影的效果。無論是人物或是背景，所有物件都會對光影產生反應。因此遊戲的圖片雖然是2D的，但是Infinity引擎的處理效果會讓玩家產生遊戲是3D的錯覺；尤其是晚上的時候，遊戲的光影效果更是驚人。

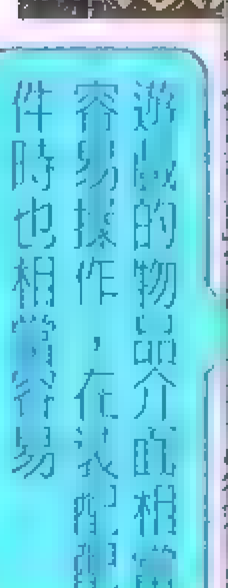
遊戲的音效則是另一個讓筆者相當吃驚的地方。Interplay最近在他們位於加州的總部裡面，建造了一個音效工作室；該工作室的第一個計畫，就是製造Bulder's Gate裡面的各種音效。據Chris Parker表示，在Bulder's Gate中一共有約五千種不同的音效。至於遊戲的程式在音效處理方面，採用的是十六軌播放科技，也就是說，遊戲的引擎一共可以同時播放十六種不同的音效。



當Chris Parker展示遊戲時，筆者就已經發覺遊戲的背景音效相當熱鬧。當主角在森林中行走時，筆者聽到了至少十種以上的音效：鳥叫聲、蟲叫聲、風聲、樹葉摩擦的聲音及水流聲等，整體感覺上相當地熱鬧。當主角進入城市中時，人們的吵雜聲更是增加了遊戲的真實感。

據Chris Parker表示，除了有著許多音效之外，Bulder's Gate也會有著許多的背景音樂。當然筆者收到的版本還不是完整的遊戲，因此音樂還沒有放入遊戲之中，所以Bulder's Gate的音樂水準到底如何，筆者尚不得而知。遊戲的操作介面使用上相當簡單，但是在設計上卻相當周




遊戲的物品介面相當容易操作，在裝配裝件時也相當容易







全，整個遊戲都可以使用滑鼠來操作。雖然說許多遊戲都可以只用滑鼠操作，但是Bulder's Gate的設計小組卻注意到了許多小細節，讓遊戲的操作介面更加具有親和力。

首先在RPG遊戲中，玩家時常會遇到人物被其它物件遮住而找不到的問題。在Bulder's Gate裡面，所有的人物腳底下都會有一個六角型的標框，因此無論人物在什麼地方，玩家都可以輕易找到。當然，在遊戲中玩家的隊伍會有很多成員，由於Bulder's Gate允許所有隊伍中的人物自由移動，因此有時玩家在大型的地圖中將會不容易找到某些人員；這時玩家只要在在人物的相片上面按一下，畫面就會自動切到該成員所在的地方。

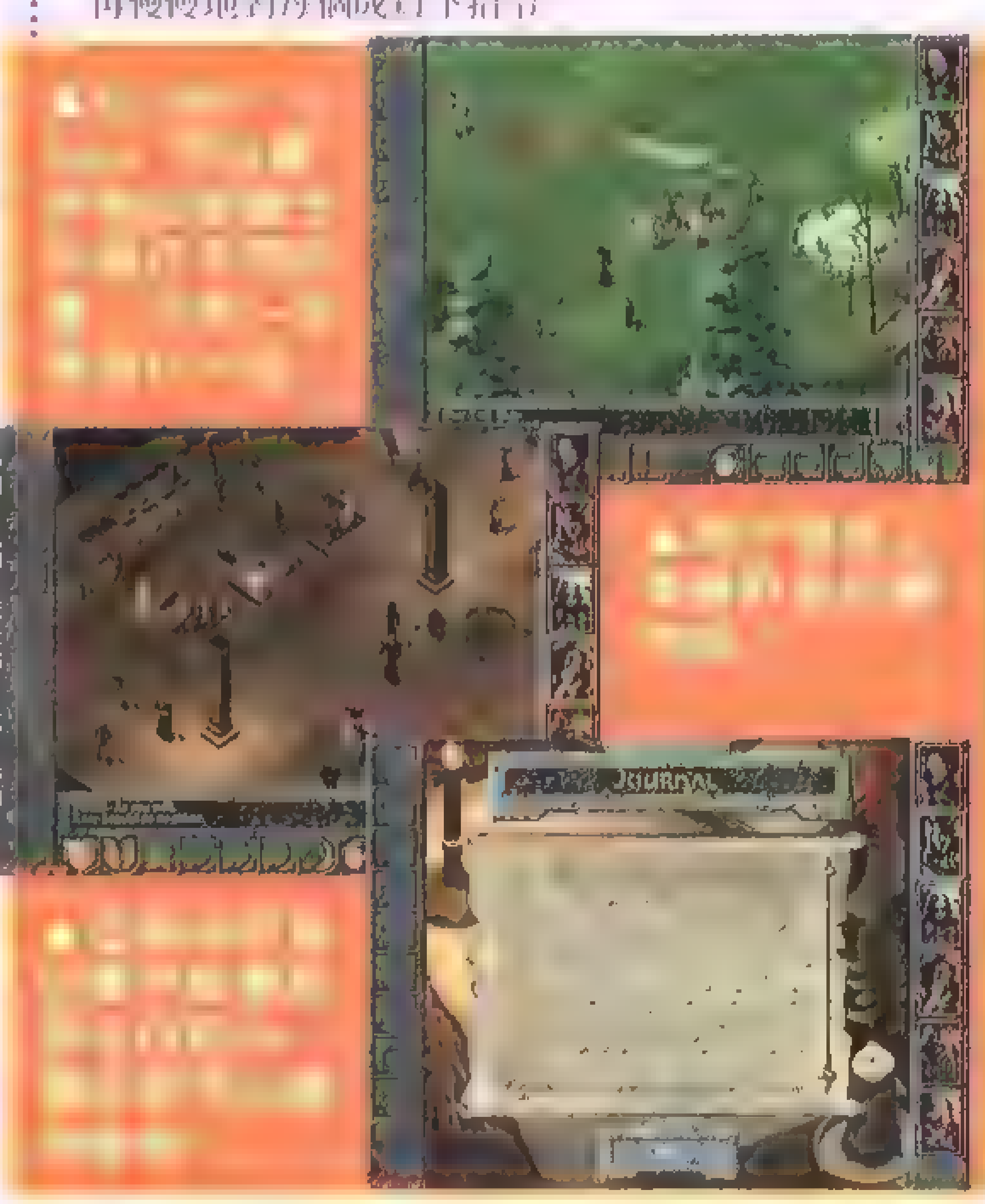
有許多RPG遊戲當隊伍裡面有很多人時，都會排成一直線移動。在Bulder's Gate裡面，玩家將可以自由決定，讓所有的成員以不同的隊形在畫面上移動。在螢幕下方有著繪有許多不同隊形的按鈕，玩家可以按下任何一個按鈕，整個隊伍就會改變相對應的隊形。『在遊戲中改變隊形是相當重要的。』Chris Parker表示：『尤其是在戰鬥的時候，擁有適合的隊形將會對戰鬥產生相當大的幫助。』

在Bulder's Gate裡面，每個人物都可以裝配不同的武器及裝甲，當玩家改變任何一個人物的配備時，畫面上的人物都會跟著改變。Bulder's Gate擁有即時的戰鬥系統，因此當隊伍遇到敵人時，就會自動進行攻擊。當然，在戰鬥的時候，玩家可以對不同的成員下達不同的指令；如果玩家下指令的速度不夠快的話，隨時可以暫停遊戲，然後再慢慢地對每個成員下指令。



▲我想我找到了過海的方法了





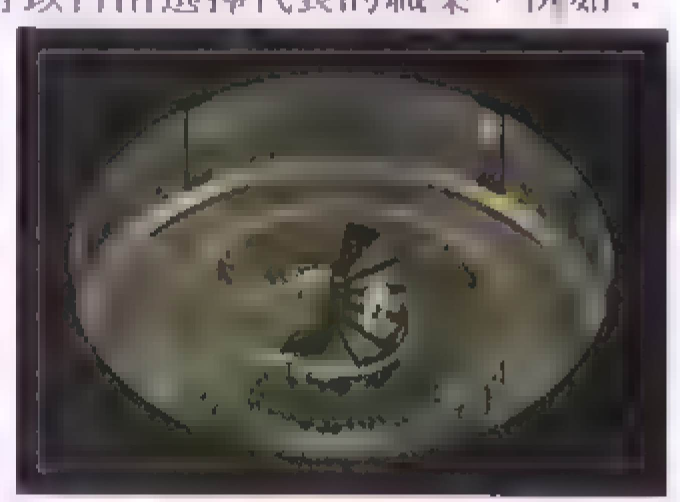
特別報導

豐富的人物屬性以及魔法系統



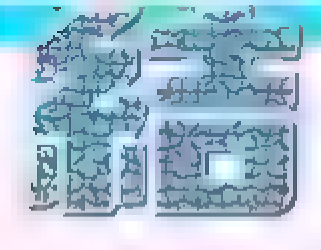
由於Bulder's Gate是一個AD&D系的遊戲，因此人物有著相當複雜的屬性系統。力量、智慧、反應力、體力、靈活度、法力等等屬性，在遊戲中都扮演著相當重要的角色；另外每當玩家的經驗增加到一定程度時，就會得到許多的點數。玩家將可以使用這一些點數，自由將他們分配到上述的種種屬性中。

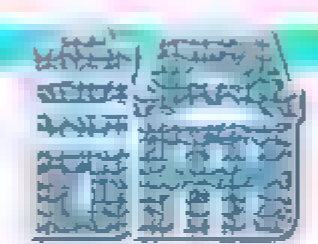
Bulder's Gate的世界中有各種不同的種族，玩家將可以看到地底人、矮人、爬蟲種族、半精靈、半人族、以及人類。無論玩家的主角是那個種族，都可以自由選擇代表的職業，例如：教士、戰士、法師、士兵、鬥士或是小偷。當然，每種職業都會有不同的技術，在遊戲中也會有不同的故事。



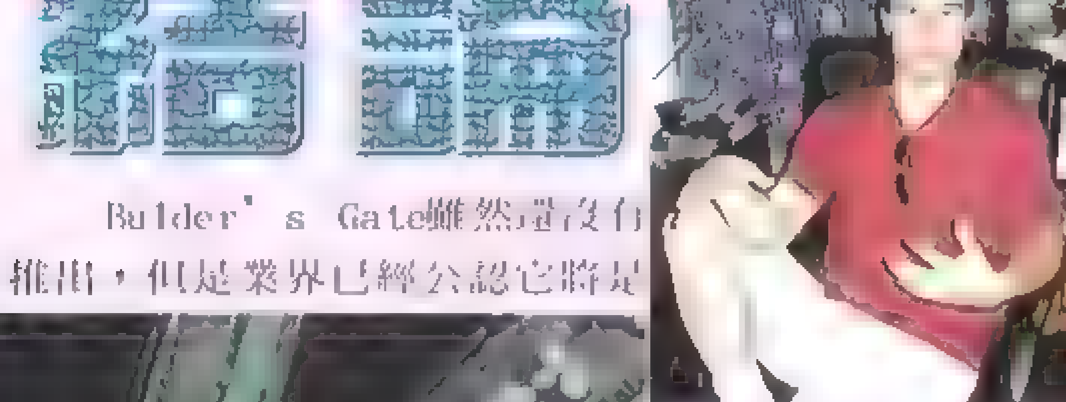
▲[illegible]

據Chris Parker表示，雖然遊戲中的故事是直線式的，但是隨著不同的角色或職業，遊戲的故事也會跟著不同。對於遊戲的魔法系統，Chris Parker表示，在Bulder's Gate裡面有超過一百多種的魔法，共分為三個等級。筆者看到了許多的魔法效果，由於Infinity在處理光影效果的能力上相當強大，因此每一種魔法效果看起來都相當驚人、相當華麗。



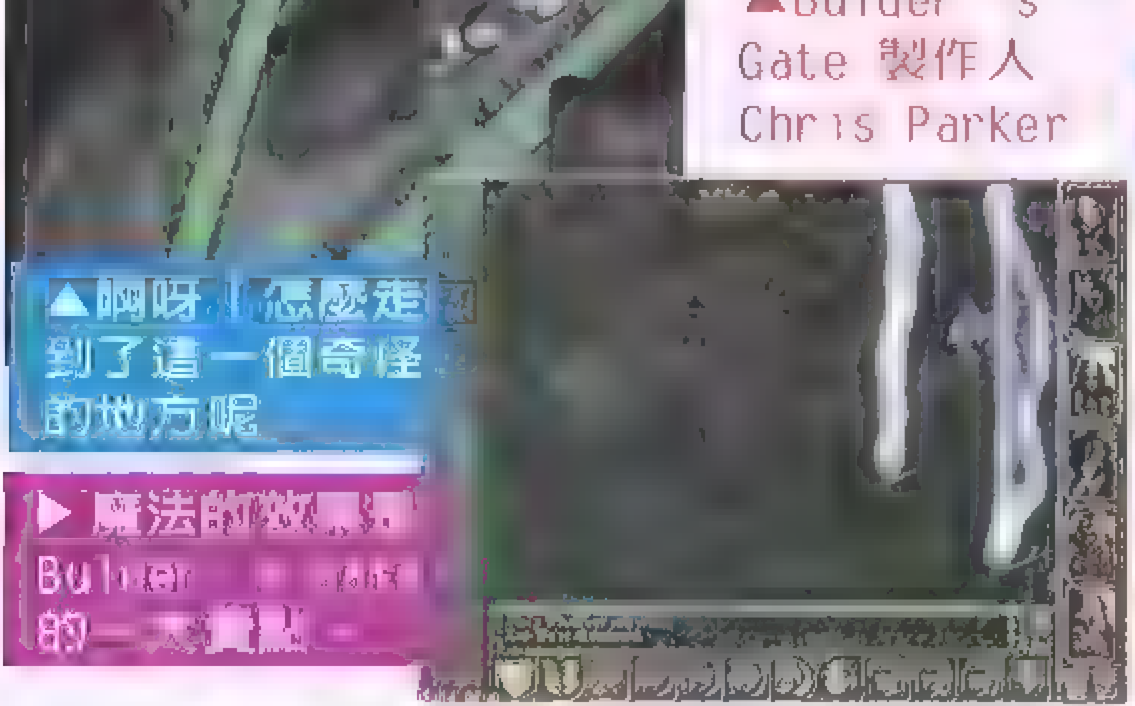


結論



Bulder's Gate雖然還沒有推出，但是業界已經公認它將是今年最好的RPG遊戲；無論是畫面、故事、介面、音效等方面，Bulder's Gate都以最驚人的方式呈現在玩家的眼前。據臺灣代理商英特衛表示，他們對於將Bulder's Gate中文化的興趣相當大，但是目前正在與Interplay討論中文化的可能性，因此本遊戲是否會中文化，目前還不清楚。不過，筆者保證Bulder's Gate將會是數年來玩家玩過好玩的美式RPG遊戲。

▲Bulder's Gate 製作人 Chris Parker



▲啊呀！怎麼走到了這一個奇怪的地方呢

▶魔法師的效果[illegible] Bulder[illegible]的一大賣點



Bulder's Gate 設計[illegible]

柏德之門試玩資訊報導

柏德之

深入報導

三國之星海風雲

三國之星海風雲

【三國之星海風雲】是一部動用了21名工作人員，耗資二仟伍佰萬新台幣、費時二年的時間所開發出來的即時戰略模擬遊戲；呈現出的遊戲畫面和程式設計與已往的三國戰略遊戲有許多不同的特色，甚至於遊戲中還加入了角色扮演的迷人特點，創下了即時戰略遊戲的新風格，相信不論您是傳統的三國迷，或是新時代的即時戰略玩家，甚至於眾多的角色扮演遊戲迷，在享受過這款遊戲之後，必定大呼過癮。

在新世界重逢的三國豪傑

諸葛亮協助劉備復興漢朝與統一天下大業之後，當他知道自己無法於今世實現夢想時，便誠心的向上天祈求，希望上天能幫助他達成心願，天神聽了他的懇求之後，決定再賜予他一次機會，於是使超越時空將他的靈魂和身體飛越到新世界，而那個地方即是按照上天的旨意，讓劉備、曹操和孫權三人再度一決雌雄的新場合。

▲光是精彩的片頭動畫就已值回票價

另一方面，在這嶄新的領域之中，劉備正和關羽、張飛和趙子龍等被曹操軍隊所追殺中，諸葛亮心知天神帶他到新世界的目的是要統一天下，於是決定再度和劉備見面；曹操也知道劉備是他的大敵，也順應天命的非常想要殺他，但在諸葛亮的戰略阻礙下，卻一直無功而返，諸葛亮真的會實現統一天下的『天命』嗎？

著名漫畫家的漫畫人物出現在遊戲

【三國之星海風雲】是以中國古典小說羅貫中的『三國演義』為藍本，再融入漫畫家高禹英漫畫裡的人物特性，並將『三國志』內容改成現代化的作戰背景，所共同表現出來的一款即時戰略模擬遊戲。另外，在此款即時戰略模擬遊戲中，為了呈現出細緻的單位人物動作及華麗的即時戰鬥場面，程式設計在高解析度模式下進行遊戲，並且有超過300多個人物出現在本遊戲中。



▲名漫畫家為此遊戲跨刀

遊戲中有多達70多個可以在地上、天上、海上活動的作戰單位，而建築單位也有50多種，這些都會因不同國家而有不同的設計，而且每一種的設計都非常華麗。故事是隨著劉備、曹操和孫權三強爭霸，形成三國的過程而發展的，有24個各具特色的關卡等著玩家來挑戰；最後，本遊戲的時代並非架構在已過去的歷史上，而是被轉移到宇宙外的新時空中，相信會令眾多玩家倍感新鮮有趣。

以未來為背景所展開的三國志

只要提到三國一定就會聯想到騎馬，射箭等古代戰鬥，可是【三國之星海風雲】和以往的三國誌遊戲卻有著很大的不同，它的時代背景並非如過去的西元200年代，而是另一個未來的世界，因此玩者在遊戲裡使用的是尖端科技的兵器：如坦克、戰艦、戰鬥機、雷達等，但在人物上還是保留原有三國時代的人物，如劉備、諸葛亮、曹操、關羽、張飛、趙子龍、夏候惇等，這些人物在本遊戲還是保留其特別的習慣，如張飛會用嘶吼聲在長板橋打敗敵軍和趙子龍的閃電快速劍法，雖然是古代的武器，卻也不輸給現代高科技的裝備；最有趣的是：每個英雄在休息的時候，會做出一些有趣的習慣動作，如張飛的醉酒模樣及夏侯惇用鐵鍾玩迴力球的樣子，總之，這樣的遊戲和以往只是古代風格的【三國志】遊戲是不同的。

結合三國歷史與最新科的效果的作品

特別的GRAPHIC

本遊戲與以往的遊戲一樣侷限以古代或現代空間背景一比較起來，本遊戲是以三國志的基本概念加上無限的想像力所營造出來的獨特氣氛，而且【三國之星海風雲】的人物是保存古代的特徵來進行的，使用的武器也是依照每個人物的性格來分別，讓玩者倍覺過癮。

本遊戲同時在70多個單位裡，其中包括有天上、地下的任務，而建築也有50個左右，在此同樣的情形下，其它的遊戲係以相同的形狀用不同顏色區分敵軍、我軍，可是本遊戲卻設計出每個國家使用不同的建築背景。

人物的細膩手繪稿



在【三國之星海風雲】裡，劉備、曹操和孫權在形成三國鼎立的過程時，必須經歷過三十多個戰鬥，其時代背景並非在古代中國，而是在未來宇宙的新世界中；同時，所有單位都是以嶄新的武器功能和面貌來表現出想像中天馬行空的戰鬥。

另外，本遊戲所出現的人物和單位，都以2D影像創造成初期的面貌，然後再以照相的roto scoping為基礎而成100%的3D影像。單單在2D影像的製作就畫了約一萬張左右，而且為了使人物表現生動，先照下每個動作，編輯之後，再將之數位化，可謂投入相當大的時間和努力。把如此細緻的人物和單位加以image processing，使他們的動作更加寫實；本遊戲為戰場準備四個獨特背景，為每個人物和建築準備五個以上的動作，而每個動作有最多64個方向的image。

【三國之星海風雲】的畫面是以高爲英作品『漫畫三國志』裡的人物，以roto scoping的模擬法，在640×480之SVGA模式之下，巧妙地表現出主要將領和單位等神韻，在視覺上給玩家很大的享受；尤其在每個單位或將帥休息時，所做出的特殊模擬技巧，例如：帶刀的步兵單位在一段時間內沒接到命令，會自動磨刀；張飛躺在地上睡覺或喝醉酒的樣子。



新世界兵力展示圖及其手繪初稿









本遊戲graphic最大的特點在：所有人物長相與配件（甚至小到小士兵的頭盔），因爲在另一個時空，而有前所未有的新設計；本遊戲同時擁有七十個單位，建築物也有五十多個，而單位、建築都是隨著不同人物的國家，有不同的設計畫面；另外在音效上，爲求逼眞，特別引進original sound track系統，給玩者享受更高的聲音品質。

在高禹英的漫畫中，僅保留其長相的部份，其它都是重新設計的，影像亦然；本遊戲在影像上，著實花了不少心思，玩家們可有福啦！在畫面的效果上，本遊戲有幽默詼諧的劇情，也有精采刺激的戰鬥，可謂非常豐富多變；最後，在畫面上的建築和背景地圖都發揮了精湛的美工技術，讓人有如置身於藝術的殿堂，著實令人嘆爲觀止。

精緻的音效

音效以及背景音樂不但準確，而且附有空間感效果；例如：一直按將領的話，可以聽到很多不一樣的回答，像講話粗魯的張飛、回答時猶豫不決的劉備和優雅的劉備第一任太太甘夫人等聲音，都可聽出聲音中的獨特之處；音樂背景從8Bit到16Bit的多樣錄音音樂，成功地融入故事中讓玩者享受富有臨場感及眞誠情感的音樂催化。順便要提的是戰鬥在本遊戲中佔有絕大部份，其重要性自然不必多談，因此在戰鬥音效的配製上也極爲用心，盡量做到逼眞與精彩的境界。

值得驕傲的人工智慧

擁有即時戰略最重要的優秀人工AI


▲劉備的大本營

【三國之星海風雲】擁有即時戰略模擬最重要的優異因素——AI（人工智慧）。例如：我軍在收到移動命令，還沒走過通道時，我軍的其他單位會自動讓路，一直到被命令單位通過後，才會回到原來的位置；另外，敵軍在接收攻擊命令時，也會正確無誤的攻擊我軍目標。在遊戲中，劉備陣營的第三任務是護送劉備的第一任妻子——甘夫人，當敵軍破解我軍的保護網時，接著敵軍就會馬上集中火力攻擊甘夫人；另外，如果我軍正遭遇攻擊時，在附近如果有我軍，即會馬上前來支援而立即攻擊敵人。

獨特的戰鬥方式和遊戲玩法

遊戲在剛開始時，要先選劉備或曹操其中一人為主角，例如在劉備陣營的stage 1，玩者要在充滿「能源」的山區，一方面要防範曹操軍來搶「能源」，另一方面則蓄積收集中自己的「能源」，並抵禦黃巾敵的來犯，同時也要建造發電所、提煉所、超級電腦中心等建築。在stage 2的任務是關羽搶先佔領戰略要地，以防止曹操軍隊的攻擊……，諸如此類，在劉備和曹操陣營都各要進行十多項的任務。


在一次次的戰的戰鬥中

「能源」在本遊戲扮演資金和財政的重要角色，如果在山區或江河有氣流的地方使用充電單位，即可獲得「能源」了，因此「能源」的重要性與獲得都反應出中國的傳統哲學思想。

【三國之星海風雲】對將領成長值的計算，也是本遊戲的特徵之一，例如張飛和關羽等將領，在一次次的戰鬥中，累計出自己的能力值，打敗愈多的敵人，防禦力和攻擊力的能力值愈高，這一點是一般戰略模擬遊戲所看不到的；另外，當將領在某一任務上受到攻擊受傷而消失時（代表受傷休養，在以後任務還會再出現）將無法提高能力值，對玩者則不利，同時玩者也要治療受傷的將領，讓他們累積經驗值。


▲劉備與曹操展開海陸大作戰

【三國之星海風雲】有多樣化的單位和戰術，玩者一開始要從劉備和曹操兩陣營中選出其一，再建立一個「轉換生產中心」來從事生產工作的另一種特殊功能：我軍在設備上都有一個接收生產單位，可以將俘虜來的敵軍單位，加以研究，如果還有一個轉換生產中心，則可以生產同樣的敵軍單位（與一般僅能生產我軍單位，而不能生產敵軍單位的同類型遊戲有很大的不同處）。

另外，倘若建立了通訊站，將可以瞬間將我軍單位移動到所希望的地方去，如何好好的運用單位的均衡與相剋大敵關係（例如：火箭兵是屬於不是很強的步兵單位，但卻可以攻擊航空的單位），將是克敵致勝的重要關鍵。

每個人物誕生的製作背景

人物造型

【三國之星海風雲】裡的三個重要人物：劉備、曹操、孫權的設計是完全依照每個人的原有個性所製定的，如劉備的單位給人的感覺是柔和的，而曹操軍隊則像其主帥曹操一樣的感覺敏銳。在人物造型的設計上，很多部份都是經過修改、補充和替換的過程，而其中最難的當屬本遊戲唯一的女性貂蟬的人物造型了；張飛則保持高再炎的漫畫風格，甚至連他的每根鬍子都是手繪而成的；而三國中的惡人曹操則加強在善於計謀、攻於心計的造型。

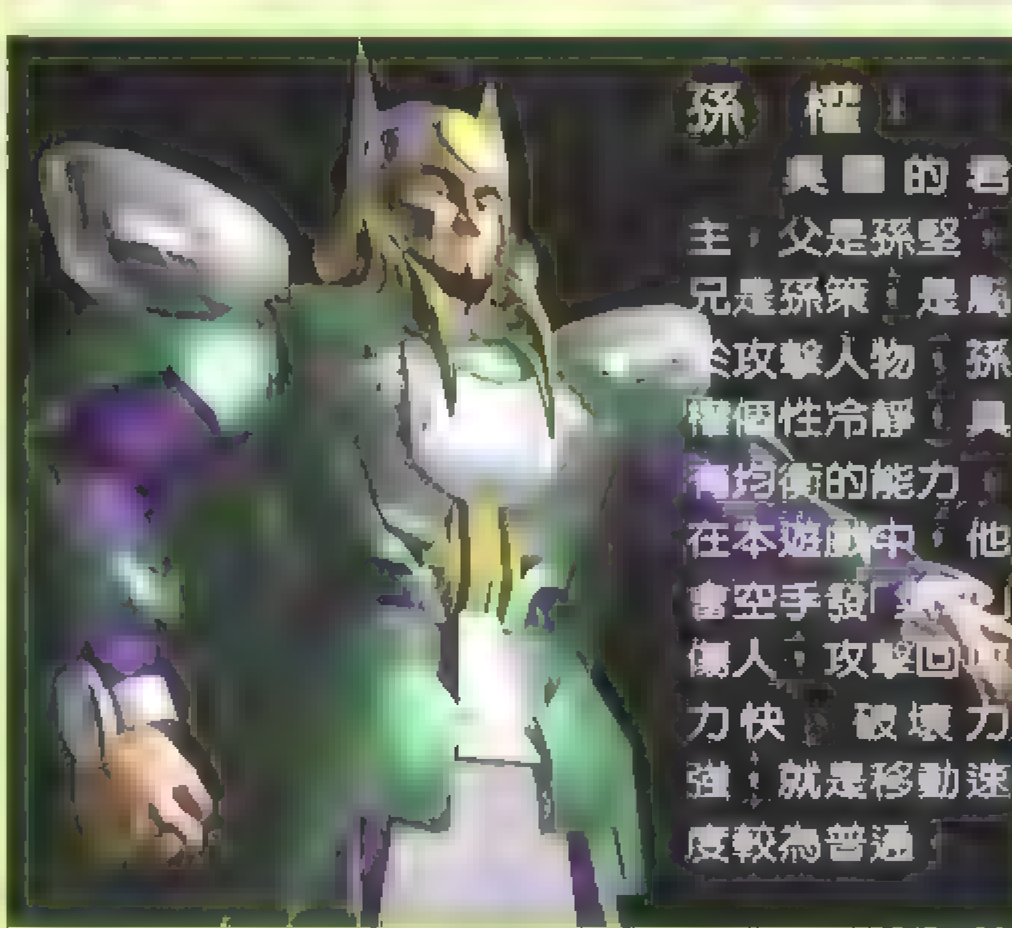


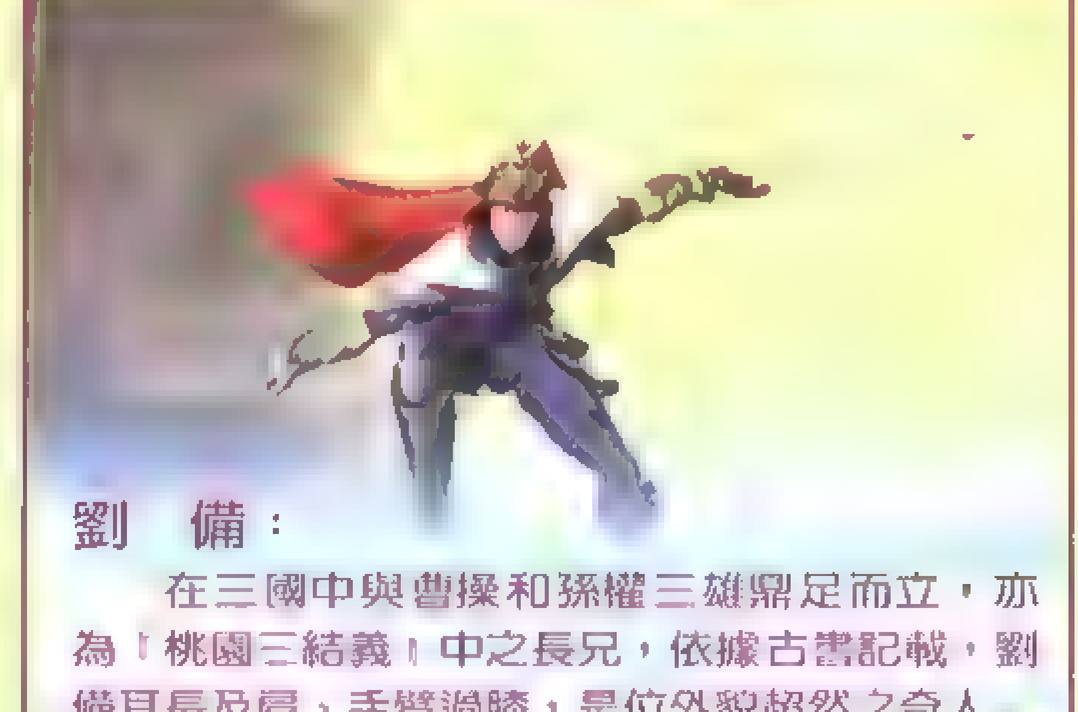
以下列舉本遊戲的幾個代表人物說明：

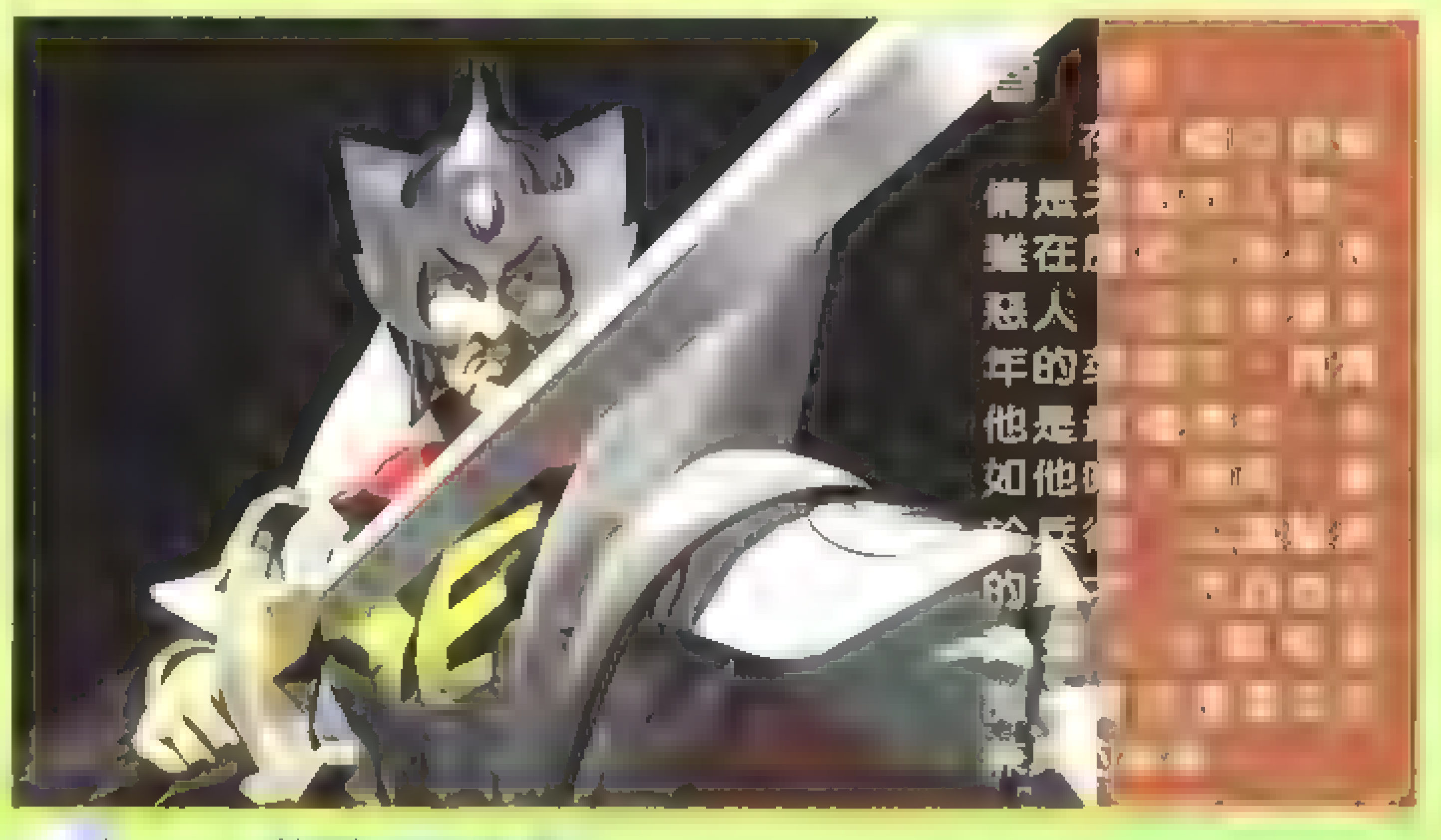








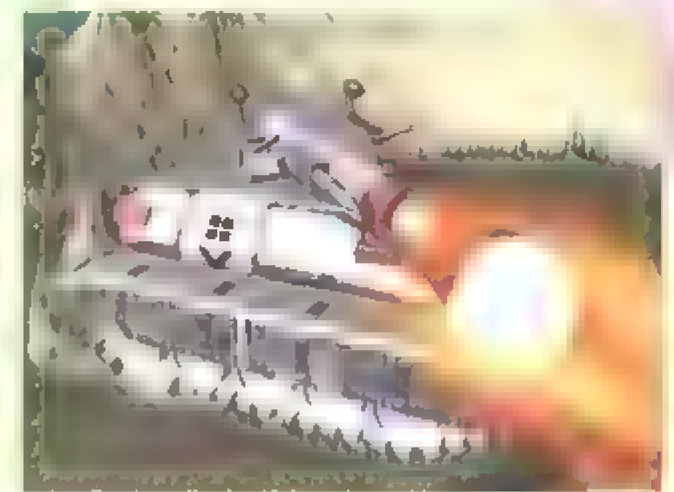






【絢麗的多樣單位】

在本遊戲的單位畫面多彩多姿，令人炫目不已，如西特斯機，以及可在地底下前進的UNDERGROUND、炸彈車、坦克車等75個單位，這些單位是在陸地、地底和海上活動的，而劉備和曹操的建築加起來也有30多個，而上述的戰鬥武器功能也十分令人驚訝，如西特斯機只要起飛即看不見，一直等到炸彈發射後，才顯露出來，充份飾演「隱形轟炸機」的角色，而此單位可向64個方向行進，其動作也很自然；其他武器例如：坦克車可做360度射擊；搶奪對方單位的方法，只要把他投進複製單位，就可以生產一樣的單位，而且也會變成被複製單位的顏色







D. 移動型山姆導彈

載運對空射擊導彈的發射機單位，它可隨意移動來破壞從空中來襲的敵軍空中單位：因為有效距離長、正確性高，對敵軍而言，是個威脅很大的武器：它可移動，且可輪流執行攻擊和防守之任務

E. UIO A2山姆森重型坦克

此坦克車具有超厚裝甲和125mm機關砲的攻擊火力，製作費高，但其機動性極高；可以彌補劉備軍地面武器之不足，山姆森重型坦克並不像一般輕型坦克僅執行巡邏任務而已，它可以幫劉備軍擺脫敵軍的戰術運用，也可以讓敵軍受重擊。

F.UV9高速飛翼電機車

機動性很高的單人座電機車，可在空中做短暫停留，對敵方的流彈攻擊，防禦力較差，而且對空火力也較薄弱；但因為它動作快，對成賑假甚央A是最佳利器

G.史懷恩回收車

本單位專門收取正在運行中的敵軍坦克或是我軍已損壞的單位，坦克車級的的非武裝車輛：因為車身是重甲做成，因此具有單獨執行任務的能力

H.M-180寒巨砲

具有移動性的野戰巨砲，本身帶有155m平射砲，善於長距離射擊，另外它也具有防護敵軍平射砲攻擊的裝甲；本武器可減少與敵人交戰時，所需要的戰術時間。

I.U74型坦克：

是具有75mm機關砲的輕型坦克，有較輕較靈活的機動性，平常都以一班編排作戰，執行巡邏、攻擊等任務

J.U-9AI冷凝砲：

U-9A改良型的坦克，可發射冷凝砲將敵方陣地的建築設備及步兵單位迅速結凍起來

K.刺蝟戰車

此戰車像刺蝟般，可以對敵軍四面做放射性射擊，當它駛入敵陣營內時，因為裝甲系統很好，可以對敵軍發射大量的砲彈，做全方向的放射性攻擊，有極大的破壞力；只是它的戰鬥半徑和射擊距離較短，僅能做近距離攻擊而已

L.雙導彈砲台：

這是在AWS-19上裝的砲台，是防禦敵軍機械化坦克攻擊的武器

M.B-70H飛行器

本單位是載運大量石頭，飛到敵方主要陣營上空，再自由投下石頭的攻擊，因為具有好的裝甲系統，對敵方的對空攻擊，有很高的生存率

N.F/A-84D旋風戰鬥機

是卓越的對陸、海、空等多用途戰鬥機；防禦力高，雖載有很多武器，但機動力頗高

O.雷射砲塔

對空能力可彌補以往高射砲和導彈的缺點，無論在射程及防禦能力上都是最好的

P.[illegible]

具有可怕的火力，可以同時執行對地、對空、對艦的立體作戰，作戰能力都可以與航空母艦相比了，要加強的是對大潛艇所需的作戰武器

Q.U-7A型[illegible]坦克

劉備的野戰與機械化部隊無法滿足於僅是彈頭發射的重坦克山姆森（Samson），於是開發了加裝U-203 Merca用氣的攻擊砲，QLU-7A型霹靂坦克，在戰場上，因為有很厚的裝甲和準確的射擊能力，用於突擊是最佳的利器。

R.固定型山姆導彈

是防禦基地必備的單位，當敵機對本軍的發電所或雷射基地空襲時，能有效的還擊：它是個發射功能好的地對空攔截飛彈系統

S.高射砲台

是種在每分鐘射出200發砲彈的改良型BK-300mm機關砲台，專門對付步兵和輕型坦克，它是基地及海岸線防禦的必備單位

T.F-78A白天使戰鬥機：

它是一種V/STOL（垂直起降戰鬥機），其長處在於不需要路道，起降方便，優異的戰鬥半徑，和裝有每分鐘可發射1700發子彈的BK-27mm機關砲：如此裝備與性能，使得白天使在同級戰鬥機中變成最優秀機種。



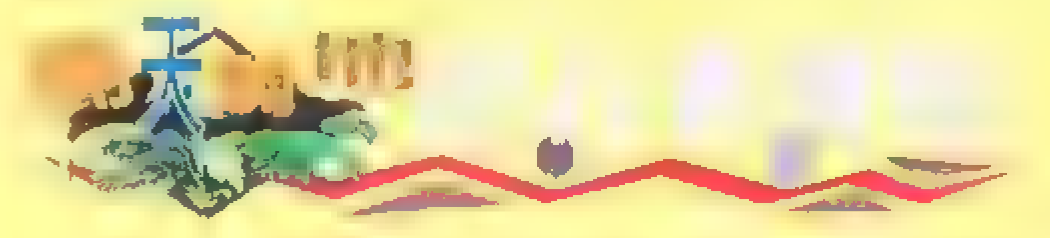


策略遊戲很少有推出三代以上的作品，而牛蛙公司的《上帝也抓狂》系列，也將華堂推出最新的一代作品「開天闢地」，這個從八年前，就打著「當市長不過癮，換換當神的滋味」為招牌，強調玩家們天賦異稟，擁有造山填海的能力，並將帶領著屬於自己的子民，戰勝其他種族、成為天地間最後的勝利者。

在過去一代的作品中，雖然玩家們還是法力高強，但也受到了一些限制，諸如施法的範圍等，因為過去一回大家所扮演的，是種族中「大祭司」的角色，雖然與生俱來運用魔力（Mana）的特質，但許多攻擊性的法術，必須在一定的範圍內才能施展；相對的，若可以成功地殺死敵人的大祭司，就算她還會輪迴轉世，還是可以獲得為數不少的魔力當獎勵。因此，如何利用並妥善保護「祭司」，就是本遊戲的第一項課題。

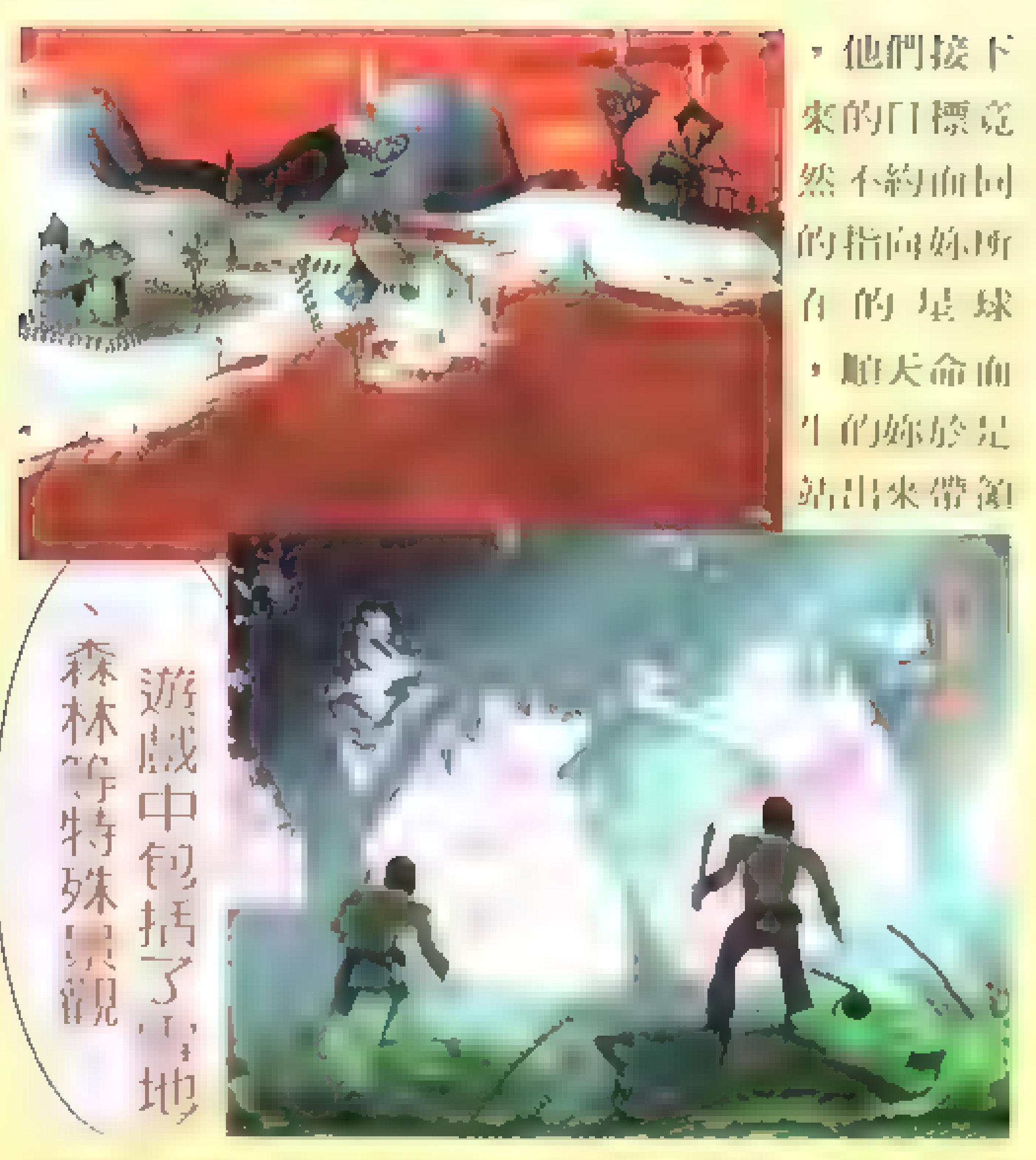
當遊戲作了這樣的變化之後，與以前兩代只是一味打倒敵人、往幾乎無限的宇宙挑戰，就有很大的不同，當然，有利便有弊，以往多達百關以上的關卡，如今只剩下二十來關，取而代之的是引人入勝的劇情，和循序漸進的學習模式；玩家們一開始只懂得少數的法術、也只會興建幾種建築物而已，必須隨著關卡的推進，漸漸學會更高深的法術，生產出形形色色的兵種，當然，還必須懂得好好分配資源，這樣一來才有獲勝的本錢。





故事就從一名在古老部落的傳說中就已經預言，降臨的女神開始，擁有特殊能力的妳在成長的過程中，不時獲得先人的智慧，而擁有的第三隻眼，更看見了屬於自己種族的未來原來在宇宙中還有其他三個從事破壞種族

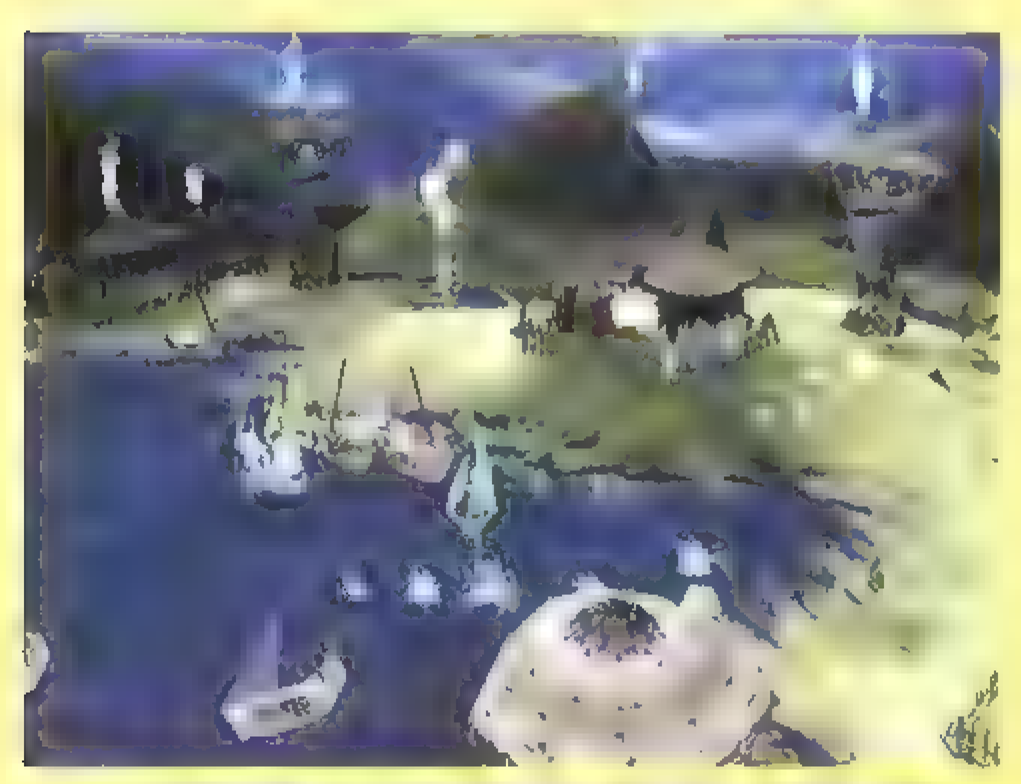




遊戲中包括了雪地、森林等特殊景觀

，他們接下來的目標竟然不約而同的指向妳所在的星球，順天命而生的妳於是站出來帶領大家，教大家建造初的建築物，指揮族人膜拜石像、圖騰柱與知識庫，希望能獲得先人所遺留下來的智慧。

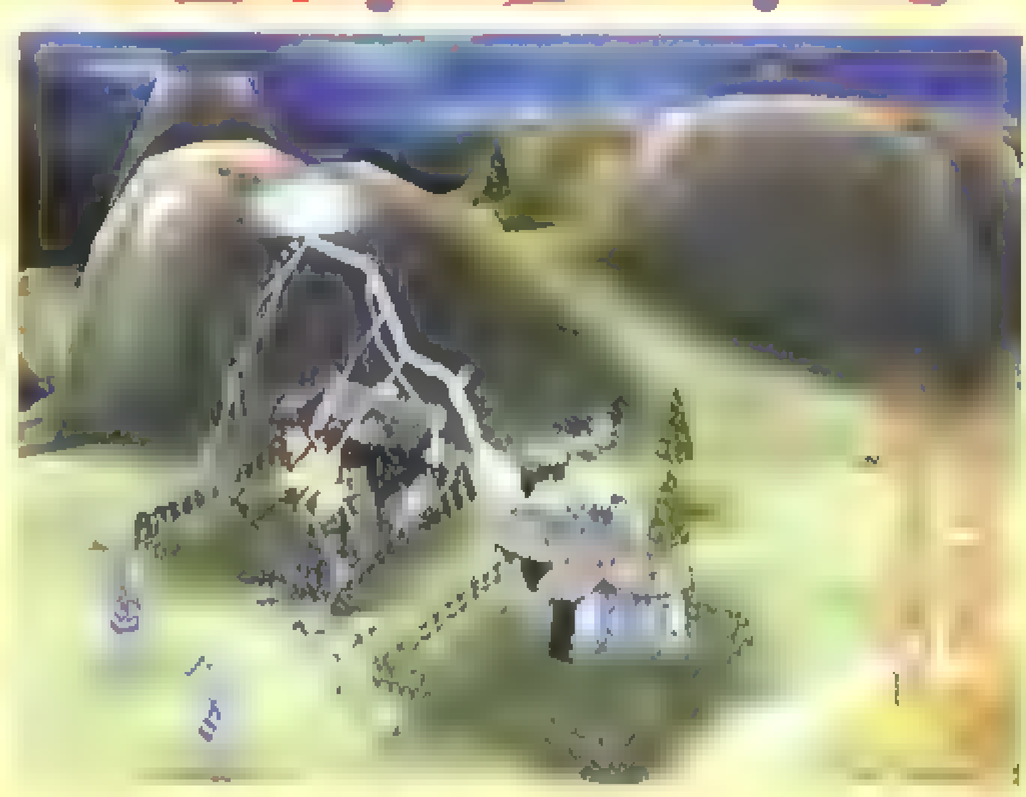
在戰鬥的過程中，敵人的知識也是讓你不斷進步的原動力彼此的智慧交融之後，能夠作最好利用的一族，才有資格成為最後的勝利者。而隨著故事的發展，有時會有兩個、甚至三個種族一同對妳發動攻擊，即使在數量上真的不是對方的敵手，也可以巧妙地運用策略，遠交近攻、採用外交等手腕，挑起其他種族間的情結，然後再作收漁翁之利。



只有搭船才能在海洋上航行

當然，最後的大決戰可是沒有什麼機會可以取巧的，從安排適當的建築物位置，掌握魔力的來源與分配方式，到生產兵種與擬定進攻策略等，這款遊戲成功地把相當熱門的即時戰鬥遊戲，諸如《紅色警戒》等觀念融入原先的策略運作當中，不僅提高了原先遊戲的樂趣，更開創了新的空間。

傑出的遊戲方式



在前兩代中，法術的施展可以完全由玩家所掌控，要對哪裡施法就對哪裡施法，因此有的時候只要撐得久，就可以贏得勝利，而且就只有消滅敵人，這種千篇一律的遊戲目的，成就感稍微弱了。因此，現在有了目標，玩起來也比較踏實一些；經由「祭司」的角色才能施法的設計，也讓遊戲的策略成分加重了許多。

至於遊戲中致勝的關鍵——「魔力」（Mana）的補充，必須經由信徒的信仰而產生，而做什麼事都得消耗法力，興建各種設施、訓練人員、施展法術等，所以大家得努力開源節流：多擴大自己的族群部落，並調度魔力的分配狀況，將有限的資源用於最重要的部分，這才是遊戲的目的。

簡單與方便的操作介面，是強調即時性遊戲不可或缺的，《開天闢地》則以滑鼠搭配熱鍵的方式，提供玩者全方位的掌控，且為了在觀察時沒有死角，除了可以採用三百六十度的觀點來查看，還有世界觀點與大陸觀點等模式可以切換，大多數的第一層指令，也都有相對應的鍵盤指令，所以能下達直接、快速的控制；此外，為了方便玩家查閱資料，更提

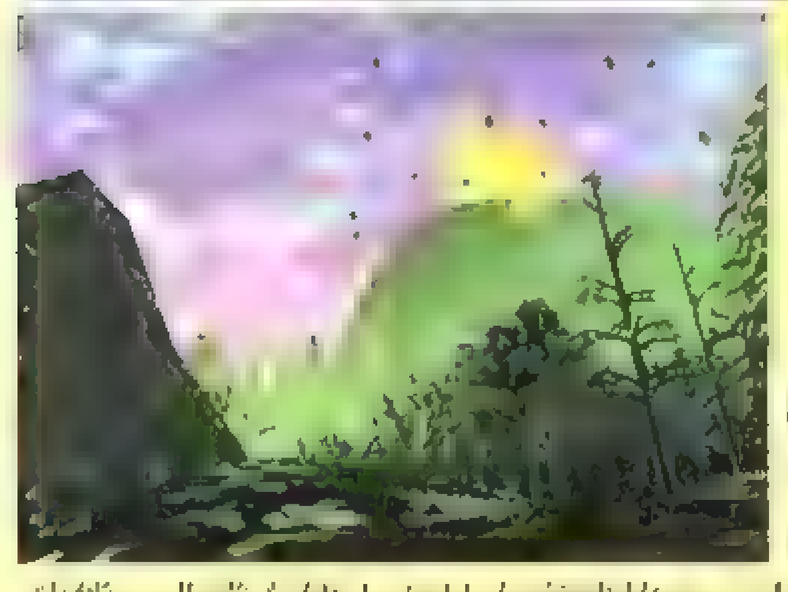


[illegible]的角色過場動畫的爆炸效果相當逼真



供線上百科全書，遊戲中所有的名詞、資料與內容，都詳細地記載在百科全書當中，不僅





詳細地分門別類，還有交叉查詢的功能，非常方便！而且大家請放心，本遊戲屆時將以中文的面貌問世，連這一部分也作了完整的本土化，語言也不再是玩策略遊戲的障礙！

這樣的遊戲只有一個人玩不是太浪費了嗎？除了單玩者模式之外，更支援數據機、區域網路等方式進行多玩者遊戲，而且針對不同人數的進行，還



精心設計的幾款地圖供大家選擇，在取名上也下了一番功夫，像雙人模式有「一山之隔」、「雙蟹夾」等，三人模式有「復仇天使」與「三叉路」，四人有「二對二」與「變臉」，大家可別忘了嚐試看看喔！

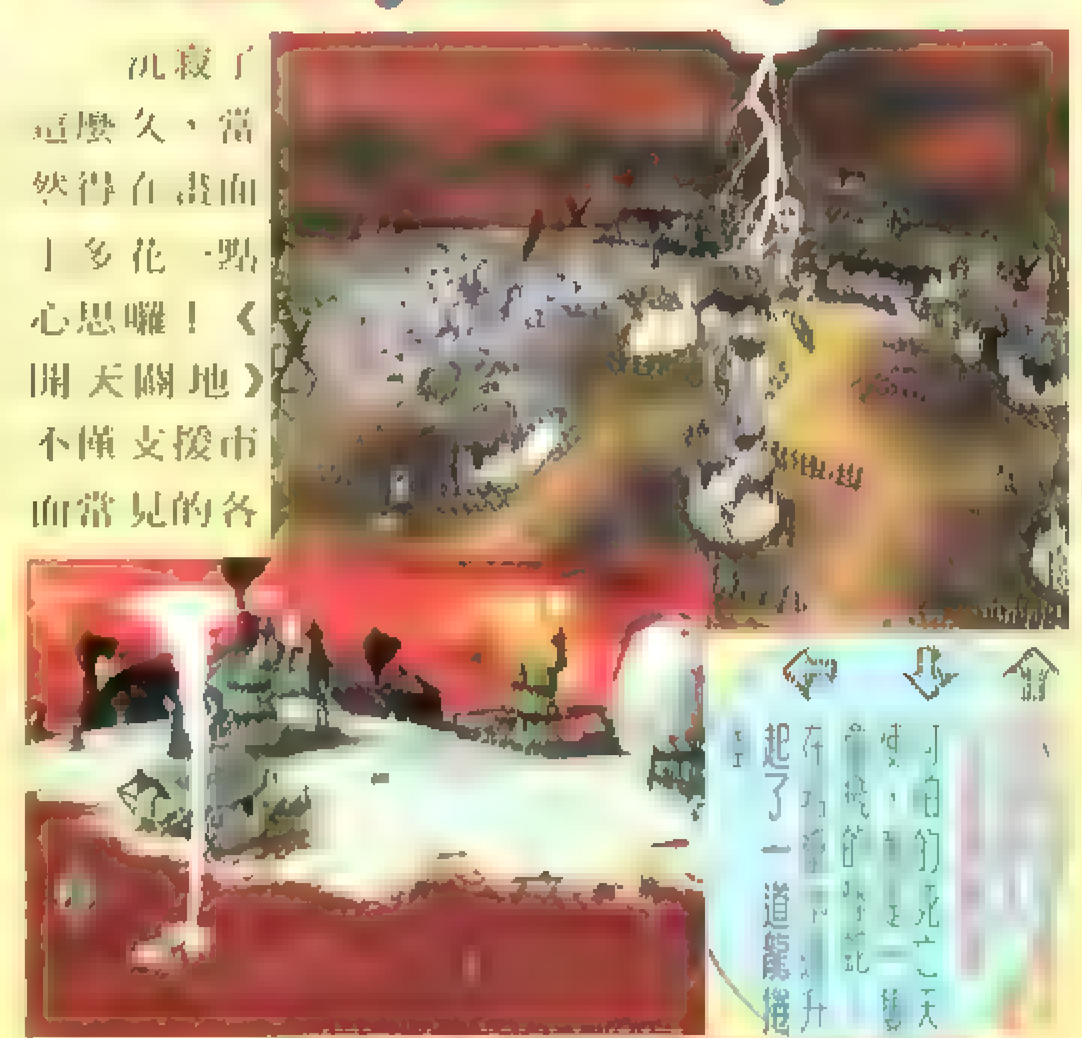


毒蟲術可召喚一大群昆蟲來攻擊敵人

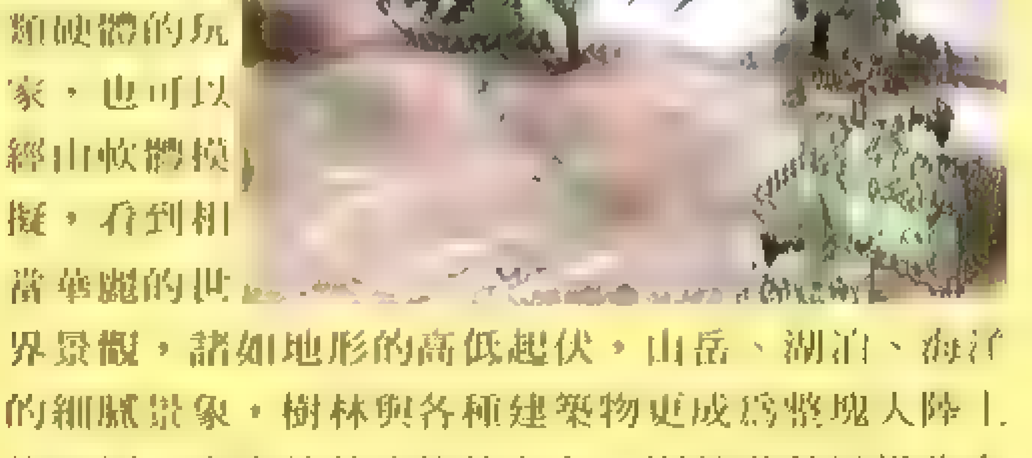
如果大家覺得使用內定的地圖不過癮，遊戲還提供了「創造世界」的選項，在每次遊戲一開始之前，每名參賽者將分別獲得數量不定的特殊法術，可以進行地形的改造動作，例如在自己的四周升起小山丘爲屏障，或是遍植樹林、安置未開化的野人等，所以能替每場遊戲創造不同的感受，在耐玩度與策略運用上，都提供了更符合玩家要求的方式。

壯麗的立體外觀

沉寂了這麼久，當然得在畫面上多花一點心思囉！《開天闢地》不僅支援市面常見的各



類3D加速卡與D3D驅動程式，就連沒有3D類硬體的玩家，也可以經由軟體模擬，看到相當華麗的世



界景觀，諸如地形的高低起伏，山岳、湖泊、海洋的細膩景象，樹林與各種建築物更成爲整塊大陸上的點綴，來來往往穿梭的角色，則替遊戲添增許多熱鬧的氣氛。

各種法術在施展時候，也更有不同的特色，與相當華麗的動畫效果，姑且不提最基本的衝擊波術，只要玩者對著畫面上的敵人或建築物施展閃電術，那到從天而降的白光，就如同魔神般將帶來死亡與火焰，而威力更強大些的龍捲風術、死亡天使術等，更會在畫面上殺出一條血路，更別提遊戲中可怕的火山爆炸術了，從地面冒出的火山，將流出熊熊的岩漿，塗炭生靈！

兵種介紹



勇　士

最基本的信徒，攻擊力普通，但也是唯一可從事建設的人物。

間　諜

可滲透到敵人的陣營中，從事破壞活動。

火武士

受過火器訓練的戰士，可從事遠距離戰鬥。



武　士

受過軍事訓練的戰士，能以一擋十，攻擊力很高，肉搏戰的最佳人員。



傳教士

經過神殿受訓出來的神職人員，可以向世人宣揚你的教義，感化他們加入你的陣營。



祭　司

玩家所扮演的角色，也是唯一可施法的人物，只有當所有的信徒都死亡時，才無法轉世、真正死亡。

建築物介紹

跟即時戰鬥遊戲一樣，遊戲中必須搭蓋各種建築物來輔助玩家，有的提供居住位置、有的成為魔力來源、有的能生產強大的軍隊、有的則提供戰略上的便利，以下就介紹幾種最重要的建築物：



各種訓練營

武士、火武士、間諜等，各有所屬的訓練營，傳教士也必須在神殿中受訓，想獲勝的話，可是一個都少不了的。







營　地

營地裡居住了最基本的信徒－勇士，住在這裡的勇士，不僅可以提供祭司平常施法所需的魔力，更可以增加人口，壯大聲勢。





輪迴座

每次祭司死亡後重生的地點，所有的魔力也必須透過輪迴座獲得。



石像頭、石碑、圖騰柱

上古先人的遺跡，每當膜拜到一定程度時，將提供特別的協助。

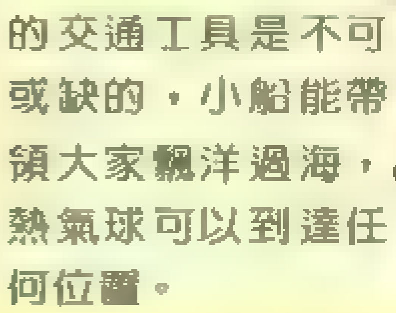


守衛塔

每個殖民地中不可或缺的建築物，可以偵查敵情，並提供祭司擁有更長的施法距離。



熱氣球屋、船屋



為了在廣大的遊戲世界中探險，適當的交通工具是不可或缺的，小船能帶領大家飄洋過海，熱氣球可以到達任何位置。



「缺乏信仰的人啊，你們應該遭受毀滅！」雖然第三代的開發，比預期晚了整整一年以上，但相信大家的等待絕對是值得的，無論是遊戲的玩法、內容、畫面，都比以前有了相當長足的進步，所以呢？想不想當一個堅持"信仰"的玩家，努力地踏上成神之路呢？



三國之
星海風雲
一部耗資新台幣三仟伍佰萬，費時二年
所開發出來的新型態即時戰略模擬遊戲
風起雲湧
決戰星海
三國群雄
誰與爭鋒
在新世界重逢的三國豪傑
劉備、曹操和孫權三人再度一決雌雄
究竟誰能爭得新世界的霸權
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
研發設計
GAME
DONG SEO



048070
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
台北市承德路三段315號
TEL: 02-25855305
FAX: 02-25850347
研發設計
GAME
DONG SEO

你真的相信和平嗎？那只不過是人們的妄想而已
以劍來得到世界的人，終將會被劍所滅亡

一部耗資巨金和龐大人力的鉅作
角色扮演、劇情發展等
不同口味的玩家們一道精緻饗宴

更是不可錯過喔！

強大的軍種



多樣的物品



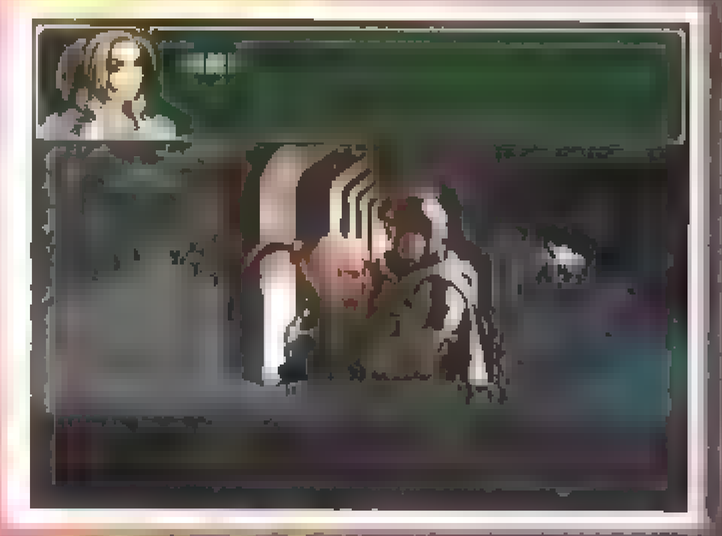
精采的戰鬥



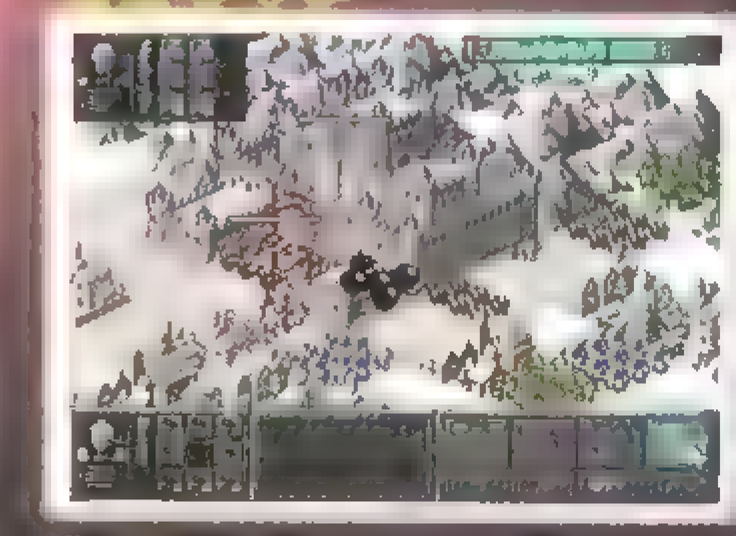
絢麗的魔法



美麗的愛情



壯盛的軍容



- 華麗生動的遊戲畫面
- 動人有趣的故事情節
- 琳瑯滿目的物品項目
- 各具特色的遊戲主角
- 生動逼真的天敵關係
- 如電影般的英雄情節
- 如小說般的唯美愛情

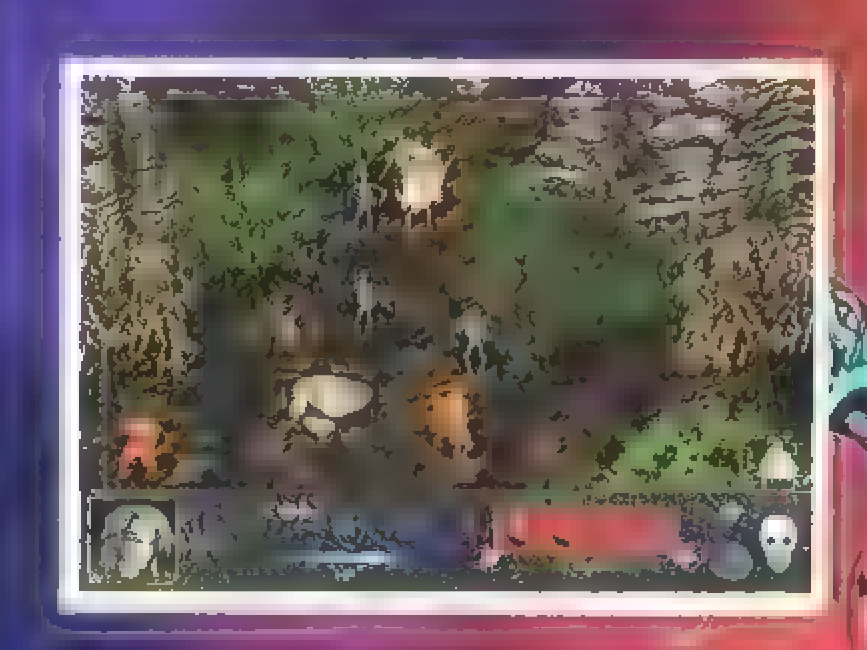


EZSOFT

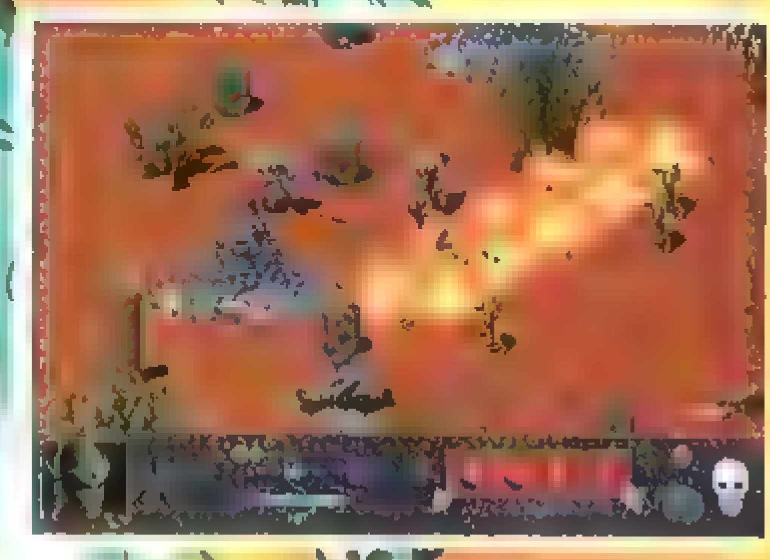
中文版10月即將隆重登場

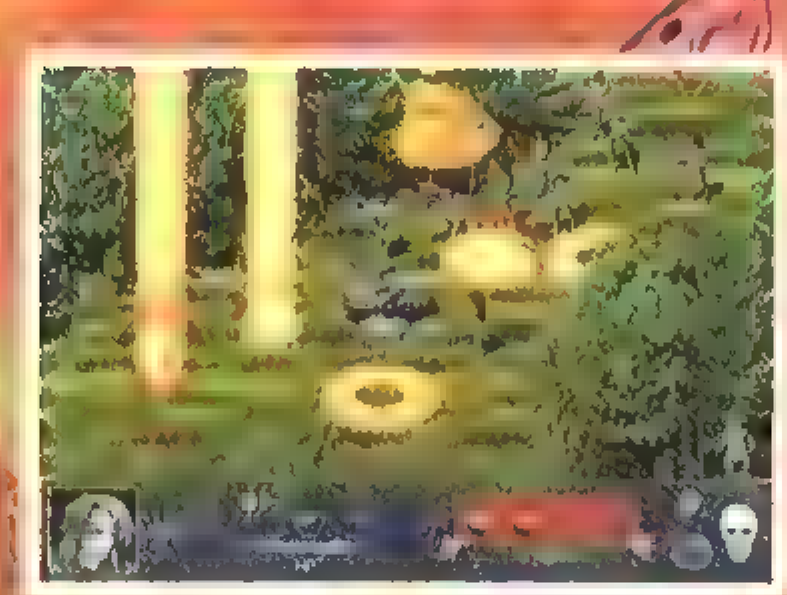

KHAN
MYTH OF THE WIND
極地之光
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
TEL: 02-25855305
研發設計
COKMA
















一部即時戰鬥RPG中的經典代表作品
中文版敬請您的期待!

史上第一款結合 十三張 十六張 四人對局 三人對戰 的麻將遊戲

與您玩麻將的對手全是

四人對局十六張麻將

高潮迭起的故事情節

三人對戰十三張麻將

麻將夢幻國

Windows95
Windows98
適用

免費贈送
5張
電腦桌布



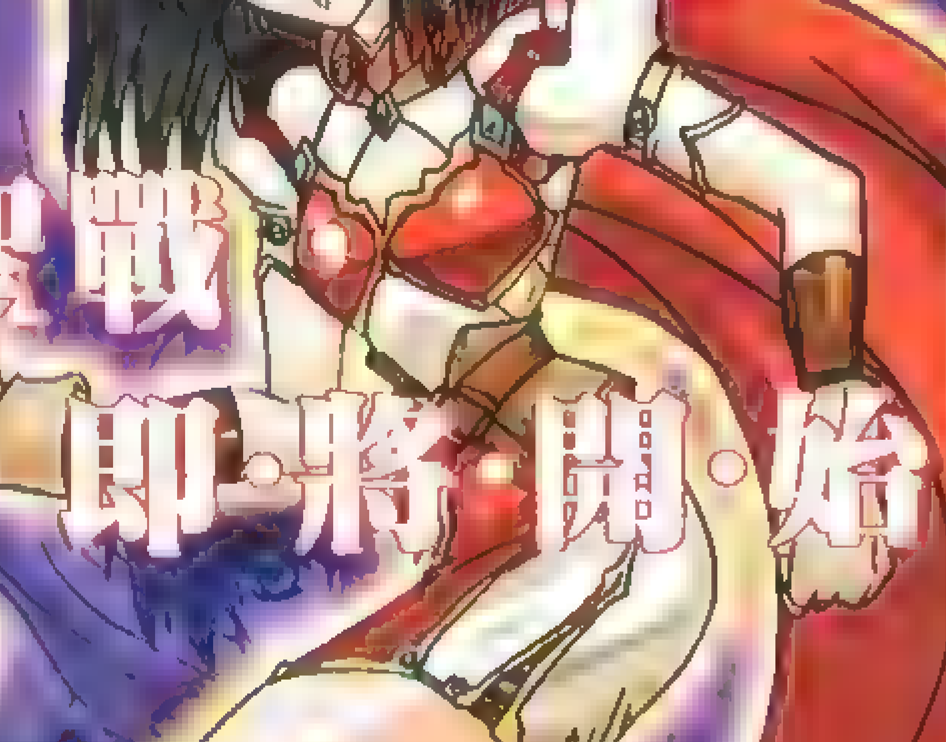
製作發行：龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.

台中市北區英才路396號4樓之A2
TEL:04-3107066
FAX:04-3107068

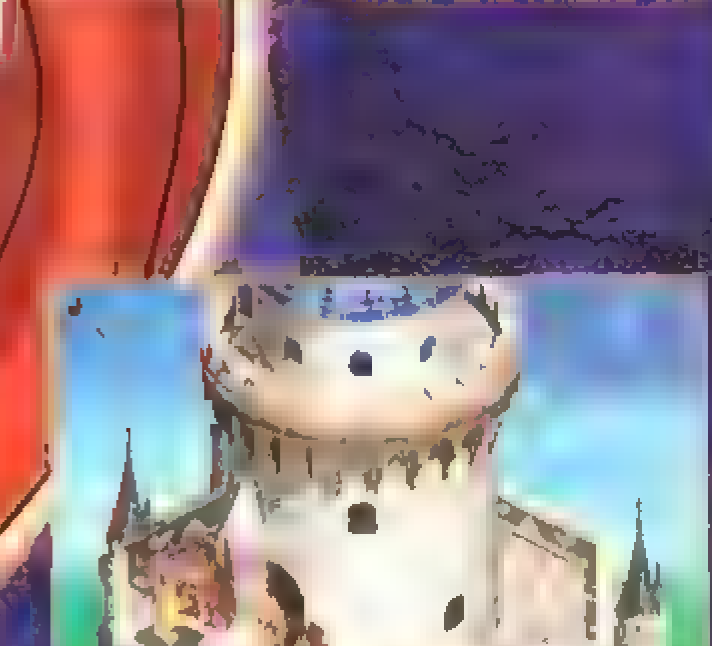
軟體世界
智冠科技股份有限公司



全新的3D動作遊戲·帶您進入前所未有的境界
東方傳記
遊戲特色
3D
誠徵 對遊戲有極度熱忱之美術高手 請速與我們聯絡
ENGINE TECHNOLOGY CO., LTD.
開發製作
安峻科技
TEL：〈02〉29651782
台北縣板橋市文化路一段46巷52號B1
代理發行
軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)2788-9188
(04)202-0870
(07)815-0988

魔導聖戰
風色幻想
WIND FANTASY
一個絕對好玩的R.SLG
聖戰
即·將·開·始
次世代遊戲情報雜誌
超人氣排行榜期待新作
第一名
●上手容易的智慧型環形操作介面
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD
台中市日進街110號6F-12
Tel: (04)201-8369
http://www.fy.com.tw
軟體世界







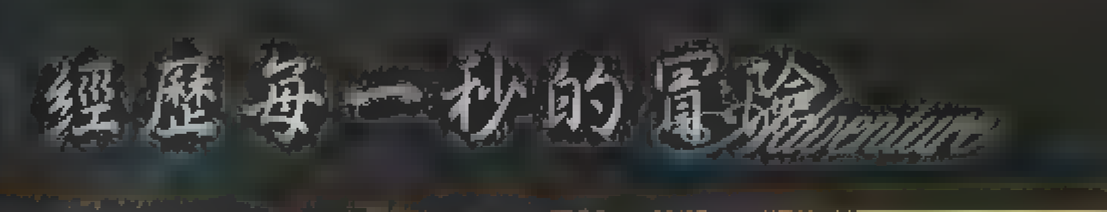
FUN YOURS


1997年度最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
本遊戲榮獲新遊戲時代雜誌1997年度新時代獎最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？
您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，
騙盡世人耳目？淒美的愛情故事、
衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，
這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，
年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！
霹靂幽靈箭
軟體世界 智冠科技股份有限公司



　　華義國際秉持著新聞自由與尊重，對於目前所發之任何報導內容，絕對是公平處理，不會有任何偏袒或給予獨家報導。華義國際成立至今，有賴大家的愛護與支持，請相信我們絕不會厚此薄彼的！

華義國際股份有限公司　　全體敬上





感受每一分的熱情……

目擊每一刻的勇氣……



TITANIC

達尼號VCD/LD深情啟航

影音光碟VCD

全螢幕版／全套三片裝／建議售價688元

雷射影碟LD

寬銀幕版／杜比數位THX立體音效／全套二片四面裝／建議售價1,888元

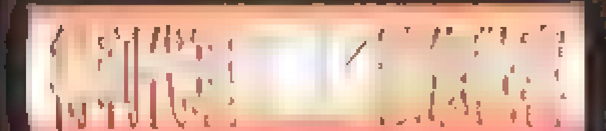
原裝進口美版影碟（附中文字幕）及國際中文版十月發行

尼 LD/VCD幸 船票 … 手氣．得好禮！

以盒內幸運船票之流水號對中幸運數字者 克拉美鑽／彩色透明CD隨身聽／咖啡杯組／海洋之心

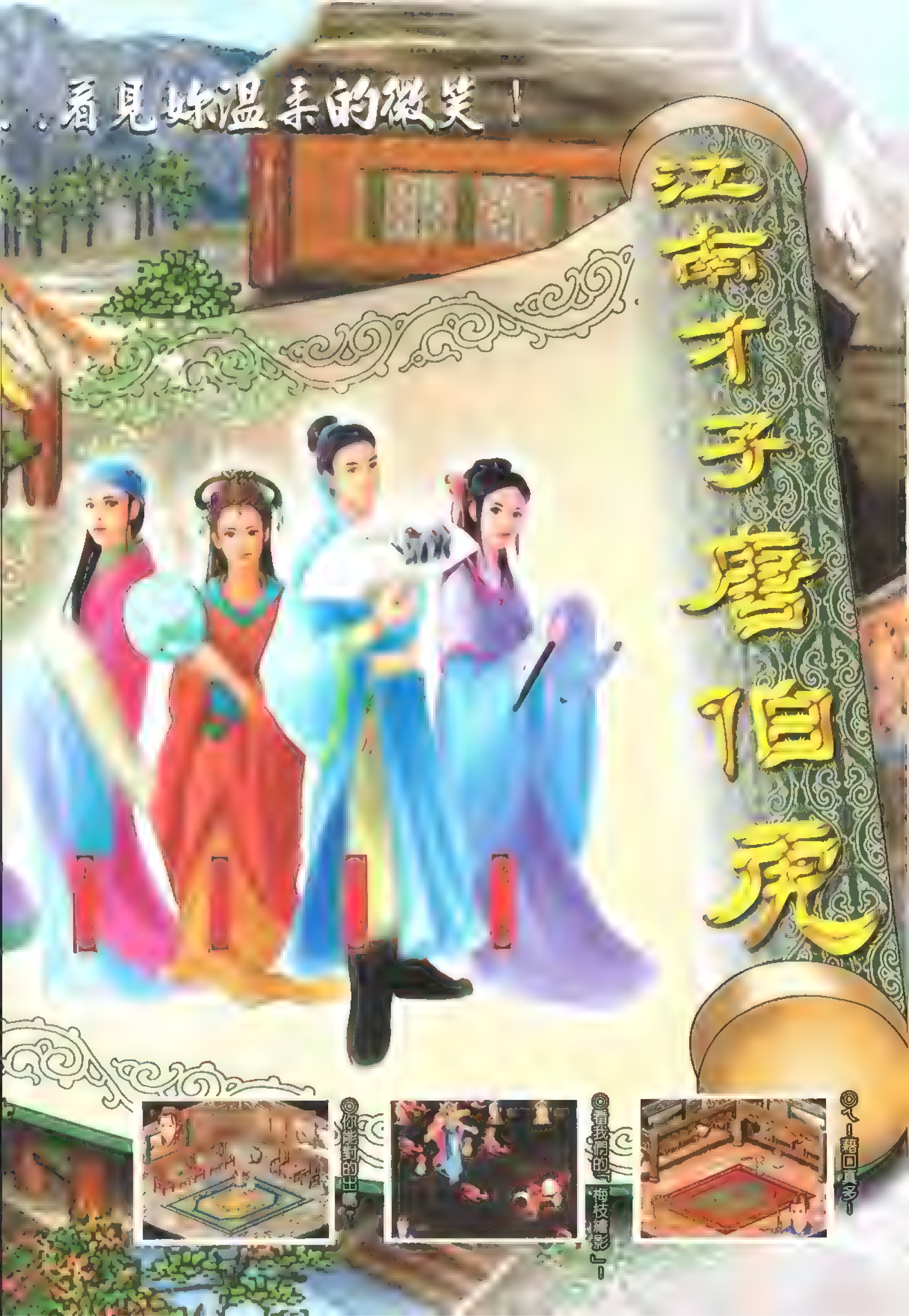
精美好禮，等你拿！再抽出150對幸運戀人參加鐵達尼號晚宴，共渡世紀末最後的情人節！

（詳情請看盒內說明）



得利影視股份有限公司


追尋與戰鬥的目標，只為了．．．
你知道唐伯虎除了出口成章外，
還會玄冰掌法嗎？
你知道唐伯虎除了千杯不醉外，
還會移脈換穴嗎？
一款縱橫文武，風流瀟灑的絕代大Game！
遊戲特色：
自由
遊戲自由度高，玩家可以一次只追求一人，或追求多人。八位佳麗各有不同的個性與面臨的困難，玩家必須依照任務，排除萬難娶得美眷。
戰鬥
戰鬥採體力時間制，各人恢復體力的速度不同，在戰鬥中可出手的次數因此不同。更有多種動畫式絕招及迷蹤模式，供玩家盡情戰鬥。
文武
文武必須兼修，只懂修一樣的話，亦可能被打得落花流水，獨特的練酒功能技巧，可煉化百毒讓敵人會醉，任你佔其便宜。
景觀
整個3D場景多達八十多個，更有百多種物品供玩家尋。
詩境
數十句精彩絕妙的對句，如「四口同圖，內口皆由外口管；五人共傘，小人全仗大人遮。」「兩猿斷木深山中，小猴子也敢對鋸（句）；一馬失足污泥裡，老畜牲怎敢出（題）」。
真實
冒險類型充滿絕大的真實度，除了注意人物的對話之外，對周圍物品也須注意可否拿取，細心追尋，才能如願的娶到八美。
◎瑰麗的江南風光！
◎世紀絕招「天地霸絕」！
◎優美的琴聲「鳳求凰」！


……看見妳温柔的微笑！
江南才子唐伯虎
◎你能夠的出
◎看我們的「梅枝纖影」！
◎ㄟ！藉口真多！

Unreal 魔域幻境

攻略提示



前言

由於遊戲的圖片爲數頗鉅，爲節省篇幅起見，本文只能大略提出過關的主要路線供參考，餘者有待讀者自行探索。因故所造成的遺珠之憾自不在少數，還請讀者們見諒；不過只要遵循文中所列的過關路徑，保證能快樂地玩完遊戲。

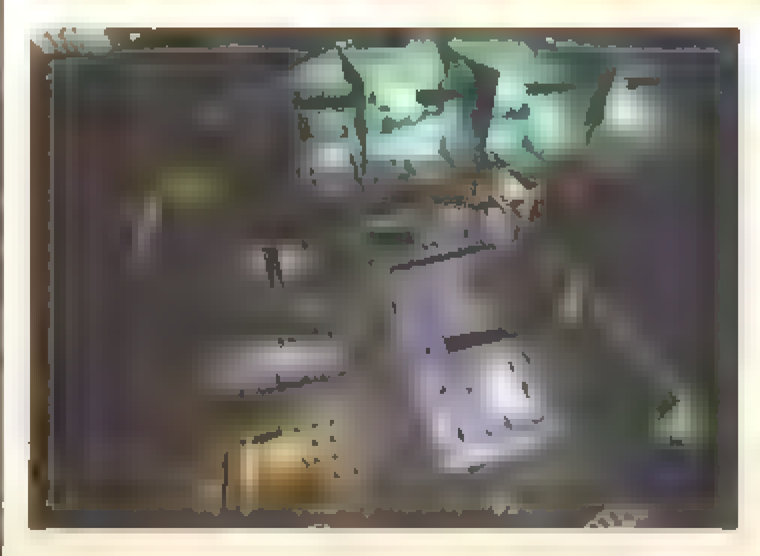
在這款遊戲裡所出現的怪物，頗能顛覆同類型遊戲的制式印象，玩家不能再一見怪物就開打了。說到Nali這個種族，牠們其實是很善良的，只要耐心地多接觸，通常都能獲得意外的驚喜；同時必須留意





牠們遭流彈傷及的危險性。輕者可能只是彈藥和道具上的損失，嚴重的話，還可能因此而過不了關，當慎防之。

Vortex Rikers



圖中所有的A都是該關卡初時所出現的地點。從牢房裡醒來之後，先逛逛上下兩層的牢房，在這些地方可以找到不少東西，有：繃帶、醫療包、日記本等，最重要的是01的宇宙翻譯機，有了它，可以接收到不少重要、甚或救命的資訊。



02有一副Kevlar Suit，旁邊的樑柱上頭有一開關，跳著用頭去撞擊開關，即可除去防護罩。在這個時候，醫藥包是很重要的物品，必須先將體力恢復才能逃離此地。03、04、05和08都有醫藥包，而03上方的柱子頂端還可找到彈匣。

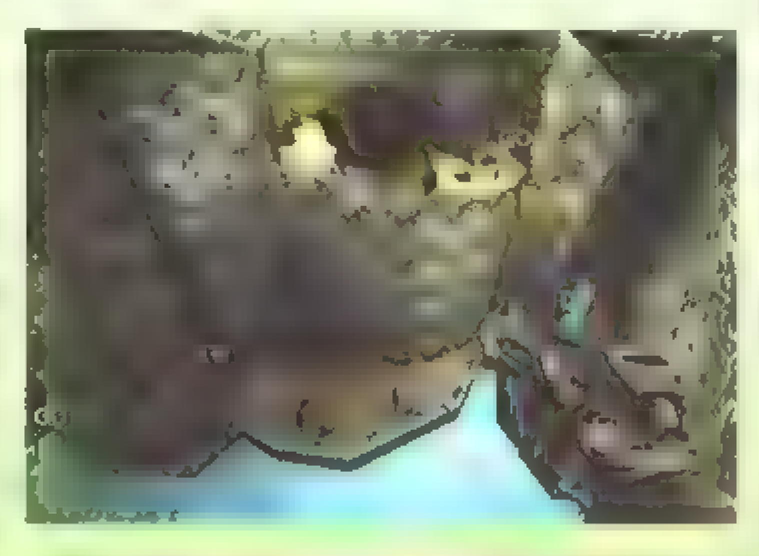
06的地上有把散彈手槍，跳過09啓動10的開關，搭升降機到頂層07，射穿牆上的玻璃窗即可觸動開關，待出口的鐵板蓋打開後，一直跳下去即有生路。



Nyleve's Falls



走出A的走道時可拾獲彈藥和火棒，01的山道中也有彈匣。02小屋前有警衛的屍體，這兒可找到一把自動機槍和彈匣，屋中也有不少補給品。潛入03的水中還能找到彈藥、一副未生銹的



進入C之前，留意入口兩旁各有耐力水果種子，同時，在這兒會展開第一次的戰鬥。到瀑布下方時若掉入水中，在D的底下和E都有升降機可回到岸上。04小屋中有隻怪物，06的木箱上面有彈藥，05的箱子上頭則有一副裝甲；07的鐵架上藏有彈匣，跳上08還能取得彈藥；09的角落裡有超級彈藥，這能一次補充100點的體力值。

進入E以後即可離開此地，如果不想就此離去，可別走得太深入。



攻略指南 Solution

★魔域幻境★



01的盡頭若使用大棒，可以找出一條密道，內有副裝甲，而走道上則有一把自動機槍和彈匣。02所能見到的大型木箱上頭都有彈藥，可以移動小箱子再往上跳。

利用B的升降機，一路繞到03有兩個紅色開關，全都按下即可除去03的防護裝置。再回到06的走道時，會有鐵閘擋住去路，同時所有的燈光都會慢慢關閉；之後，在走道盡頭的密門會打開，而跑出一隻泰坦來。只有殺了



Rrajigar Mine

牠之後，走道才會再次暢通。

進入03之前，在01的落裡邊有一桶燃料，開槍引爆後還能炸出一條通道，內有醫藥包。利用07的升降機轉入C，在這附近若掉入岩漿池裡，只要保有口氣在，都可以利用08的升降台回到地面。09是一條細長的走道，不必冒險往下跳，只要射中10的紅色小開關即能使整座走道升起。





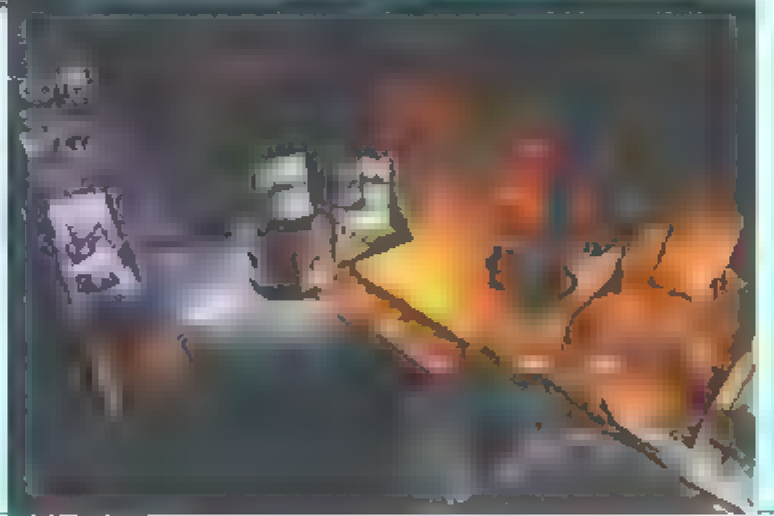
轉動11的

Depths of Rrajigar



藉由01搭升降機到上層，由上往下跳上01的箱子，這兒有彈匣。04的開關可使05的吊車開始運轉，惟預備時間不多，必須儘速跳入才行。當02的升降機升起之後，底下會出現一洞口，往下跳入03密室內可取得一把ASMD，這是不錯的武器，錯過可惜。武器旁邊的凹陷地板是一升降台，利用它能回到上層。

當吊車行經06時，得防範掉入岩漿裡，那是沒得救的。07的箱子上有超級彈藥，按下08柱子後方的開關後，快速跳進09的吊車即可上10。11的紅色開關是用來打開12的橋面，除非時間抓得很準，可利用它來收拾怪物，否則作用不大。在這個區域，若是掉入岩漿的話，





紅色轉輪，待12的定軌輸送台移至下方時再即時跳上，如此可登上12的走道。進入13時得留意怪物的攻擊，牠們的火力很容易會將來人轟下底層去，麻煩得緊。



通過11和16的橋面都會掉下兩根木條，若不幸掉入岩漿，在16的下方有一根傾斜的木條，小心一點可以再爬回岸上。跳過13可以找到一條防護腰帶，若爬上橋架頂端，則能取得不少彈藥。



搭上17的升降台到18，小心跳上樑柱移往19，這個區域的樑柱上方都有道具，不拿可惜。從20的升降機到上層，往21途中有大風扇會將整個人颳往底層的巨型風扇裡，這可不好受。22是一具靜止的風扇，裡頭有副裝甲。

成功跨進21之後，按下三個黃色的小開關，這可打開23的大門，門後正是出口。

底層13有個升降台能救命；爬上14時，牆面會自動打開，但當心裡頭有怪物。

由D一路殺到E，搭升降機進入E，這兒的大部分箱子上頭都有彈藥，可以利用小箱子的移動來取得。16的牆後有一堆燃料桶，利用17的斜坡將它們推至18下方的地板，引爆之後，地底下出現一處水塘，裡頭有增幅器和彈藥。

轉動19的兩個紅色轉輪以打開20，密室內有開關能打開21，離開之前別漏掉22的小箱子，裡面有ASMD的彈藥。



Sacred Passage



從入口走出戶外後，可以先逛逛廣大的草地，這兒可以找到彈藥、耐力水果種子和醫藥包。之後跳入01的水池中，裡頭有一條水中密道能通往圍牆內的02。



進入B之後，仔細觀察05柱子上的頭部人像，它是一個開關，跳上去撞擊之後能打開07的閘門，這兒也有不少彈藥，再跳入08水中則尚有超級彈藥。

03門前的地板上有一開關，站上去即可開門，一路繞至04途中有不少耐力水果種子和彈藥。扳下05的水閘開關，不但能使水池的水漲滿，同時還能打開後方的大門，那正是出口所在。只是一旦踏入之後，是再也出不來的。

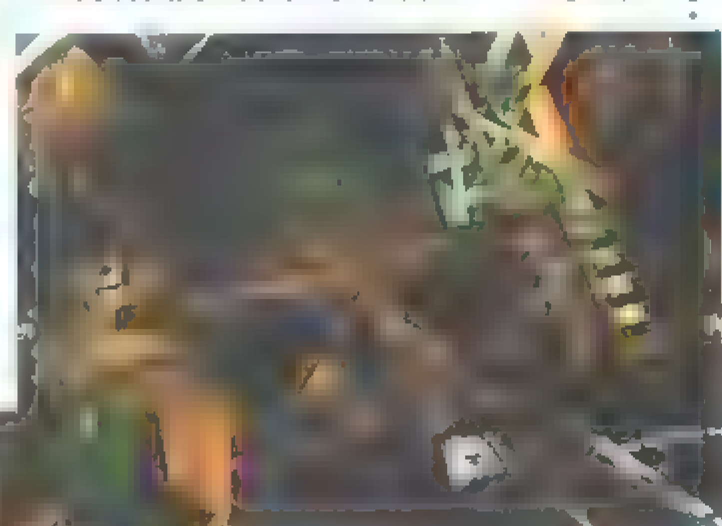


Chizra-Nail Water god Temple



踏入01時先[illegible]，[illegible]水池中那塊分由四條鍊子吊著的木板嗎？[illegible]將四條鍊子射斷，讓木板浮上水面；跳上木板之後，對準上方的那根扳子往上跳，撞擊之後，位於07的閘門即可打開。

往02跳下後，03有兩根反向的木條，一是向上，一是往下，往上爬可進入B，往下潛入水中，有密道可通往04，可見有手榴彈、彈藥和火棒。



爬上B之後會遇到一個叫Nali的怪物，在這個關卡中會碰上不少，千萬別展開屠殺，牠們對你可是有幫助的。05牆上有只開關可降下旋轉式的升降機，而若跟著Nali走，牠會幫忙打開位於走道盡頭的密室，裡頭尚有彈藥。

搭上升降機後，在06的柱子上有把ASMD。07有小按鈕可打開地板，落下後，在08的牆上按下按鈕可打開09，進入E還會遇上一個Nali，牠會引進到G，在此可瞧見一小窗口。



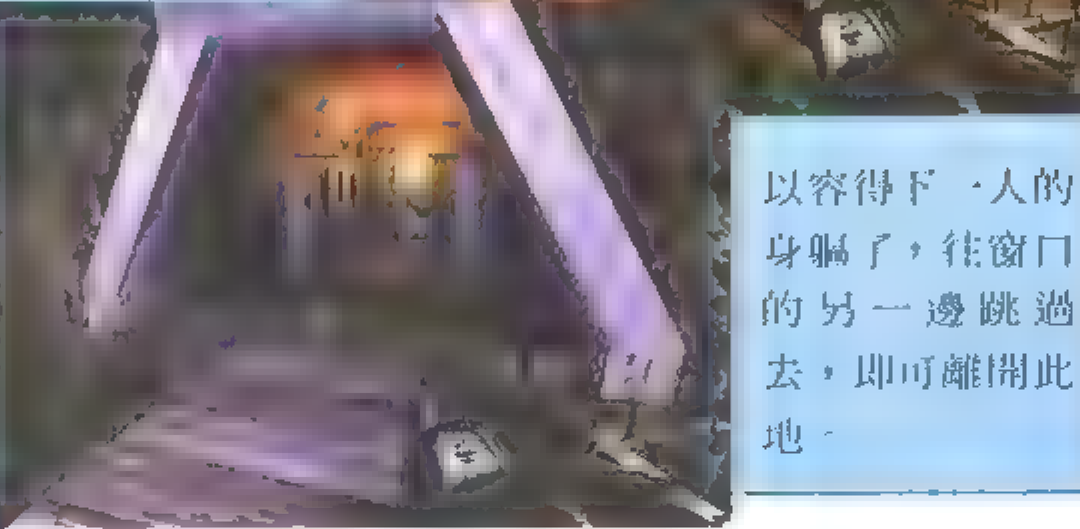


G前方的木板橋下方有水池，跳入並殺了底下的怪物後，在10柱子前方會出現一根木條，小心移至柱子前觸動按鈕可打開[illegible]，進入11有升降機到[illegible]，[illegible]來到13有一開關，按下後可使14的柱子下降，站上去升至[illegible]即可回到06。



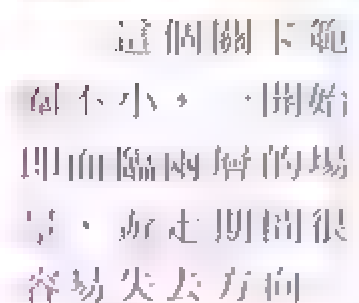
再次進入09時，F的閘門已經開了，走到繞至15按下開關打開16的通路，這去有不少地方可供探險，重要的是，17和18的開關能打開19和20的閘門，進入19扳動21的開關，使22的柱子出現一根木條與岸上連接，爬上22的柱子，可取得一把八砲彈發射器。

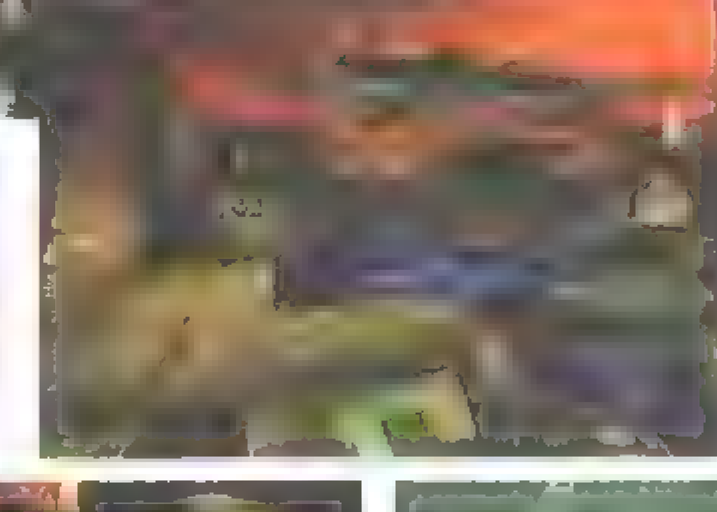
進入20再繞個彎可遇上一個Nali，隨著牠鑽進傳送點可直接回到G，這時24的小窗口已打開到可以容得下一人的身軀了，往窗口的另一邊跳過去，即可離開此地。





The Ceremonial Chambers





這個關卡範圍不小，一開始即面臨兩層的場景，亂走則很容易失去方向



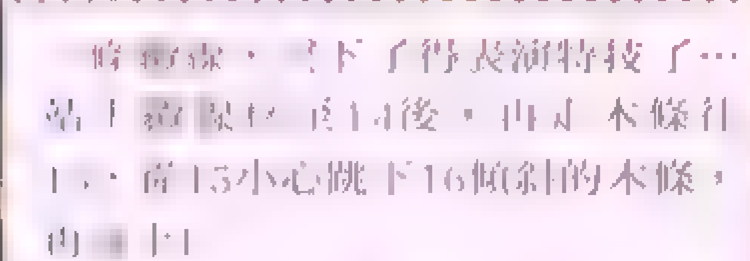






進入[illegible]之後，先轉左到01，斜坡下方水中有一[illegible]，內有水肺，取得後有利於潛水；底層01的扳手開關則能打開07的水閘，裡頭另有扳手開關可打開08的閘門





一隻蜥蜴，這下子得表演特技了…站上[illegible]後，再[illegible]木條往[illegible]，前15小心跳下16傾斜的木條，再[illegible]

進入I之後，隨著Nali經過17來到18的水邊，Nali會跟著一起搭上木筏渦向I；到達終點時，按下19的開關打開閘門即可離開







回到08進入F之後，經過[illegible]有一[illegible]，不過上面坐個Nali，打開一個寶具箱開後就能取得一[illegible]進入另一頭的F，這兒的Nali會帶領著爬上斜坡10的[illegible]，不過從11的方向也會跑出難纏的怪物來。從G一路繞往[illegible]，扳動開關，這會使底層的吊車開上來，搭上吊車往下到H。

由H一路到13，啟動機器後，從13到14的山壁間會出現





Dark Arena

由水中爬起可步下階梯口，背後方會出現三段的怪物。01牆上的圖像是開關，可以打開02。來至戶外，這兒有兩條路徑可進入競技場，一是由正門進入，一是由03的密道進入，在此只需轟掉有裂縫的牆壁即可。

若由正門進入，04有升降機可上樓，位於樓下兩邊的門需由另一個方向才打得開，那是屬於03密道的範圍；如果由03進入，進過地道之後會通向05，先爬上階梯繞到06扳動機關，待07的升降機降下後，跳進升降機登上08，這兒是競技場的底層，由F的方向即可爬上競技場，一旦進入後，入口即會封閉。

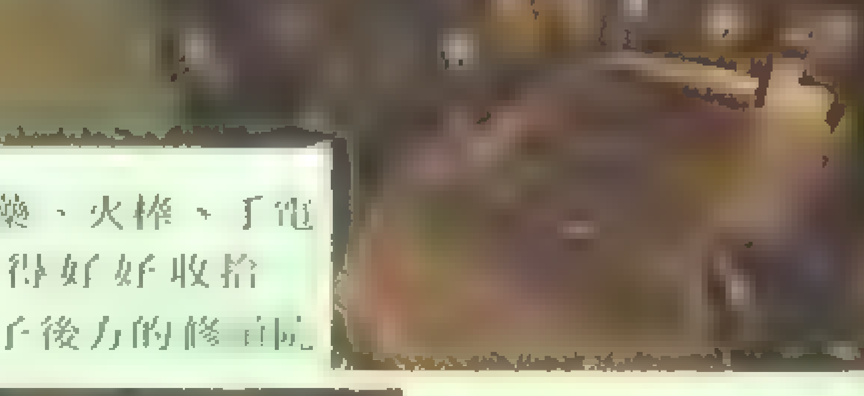
如果由正門樓的D和E進入競技場的外圍，來到09可發現三個扳手開關，全都啟動即可打開三處10的入口；往競技場跳下時，在11可取得一把八砲彈發射器，當靠近正中的鐵架時，不但鐵架會升起，而且三處13的閘門也會同時打開，其中一處閘門裡頭藏了一隻泰坦，只有殺了牠，在13閘門裡的牆壁才能炸開。

按下14牆上的開關打開15階梯底下的大門，那兒正是出口。



Harobed Village

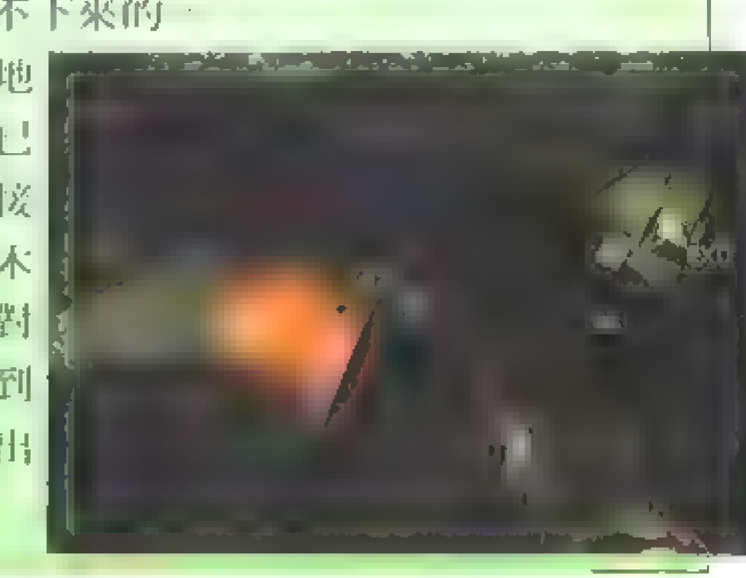
位於01的村子有幾間房屋，裡頭大都建有閣樓，在這些屋子裡有不少補給品：彈藥、火棒、手電筒等，得好好收拾一下。村子後方的修道院裡可遇見一名Nali，牠會幫忙打開02的密道，由此爬到閣樓上再登升降機到鐘樓頂端03，這兒有把高爆加農砲和彈藥。



穿過院後方的墳場裡，04的墓碑後方有個開關可打開05的墳墓，這是一處地道，一路到盡頭06可以取得超級甲冑和不少彈藥，06的頂端即是小村裡的那口水井，由井口是跳不下來的。



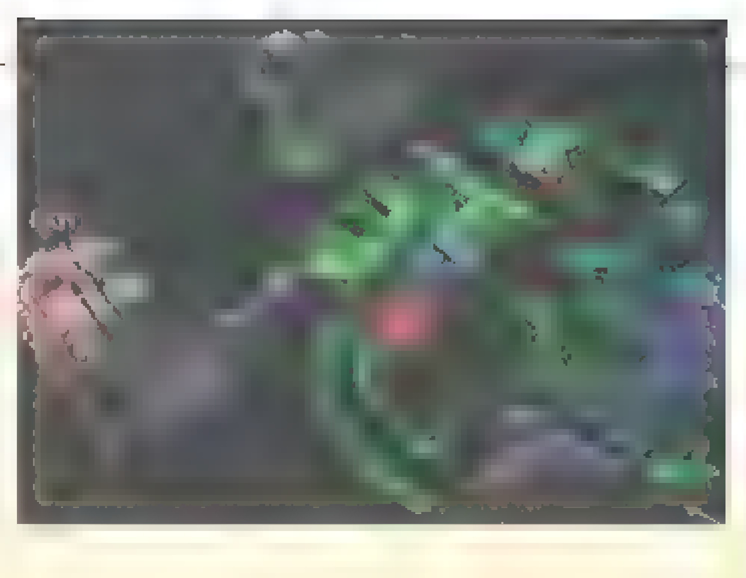
接著直驅地點C，07的木橋已經斷了，必須以接力方式跳上08的木條，再輾轉跳上對岸。眼前所能看到的大門，正是出口。



Terraniux Undergound



入口前01有把八砲彈發射器和彈藥，按下02的開關可降下03的升降機，殺死升降機裡的怪物之後，04才進得了。盡頭05左右各有開關，全部按下後，回頭再搭03的升降機[illegible]可降機[illegible]若跳上高處的支架，除了彈藥之外，還能取得超級彈藥。



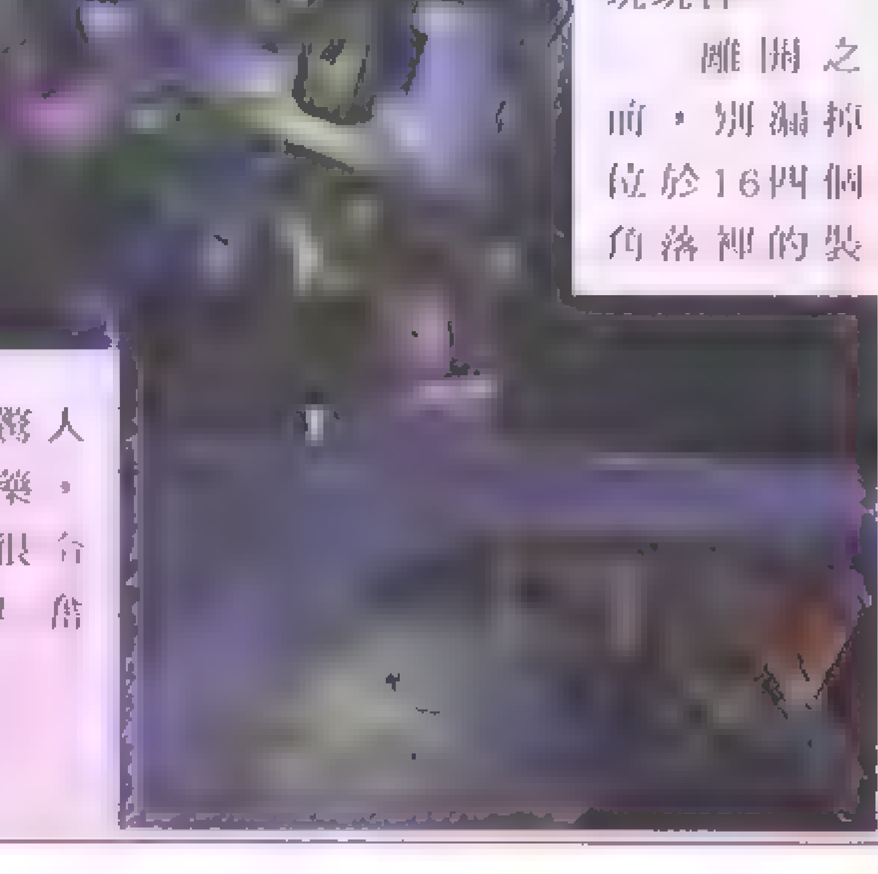
這個升降機高度很高，到頂端後，可分由06或07跳下。06有不少彈藥，而07則有一套反毒裝，穿上後可以潛入廢水池而不為所傷。這時可以跳入廢水池中探索一番，不過目前並無其它的去路。由07左方搭升降機到08，盡頭牆壁上有一開關，按下後即可結束。



不用懷疑，前一關卡按下的開關是洩掉機房底下的廢水，所以這一關卡的開始就是在原地尋找新的出路。跳入底層往B的方向可進入閘門，繞上幾圈之後，會發現此地有好幾個機房，且出口不少，慢慢地向各個出口推進並逐一按下裡頭的開關。最後進入C找到升降機02，由此可直達最高層的03。

上了空中花園之後，找到04牆上的開關，這可使05的牆壁出現通路。若往水中跳下，可循著06的水道來到07，08是一把新的武器：生化來福槍。相對於9的兩個方向都有開關，按下之後，由10走出可回到B的機房。

進入D時，先按下11和12的開關，這才可以進得了E。右面接搭13的升降機到底層，那兒即是出口。進入F之後，留意底層14的升降台，四個角落的升降台都可以上第一和第三層，第一層的15是八砲彈發射器，而第三層的16則有個奇怪的東西，這玩意兒可以讓散彈槍變為一槍兩用，可以玩玩看。



離開之前，別漏掉位於16四個角落裡的裝甲和驚人的彈藥，那是很令人興奮的。

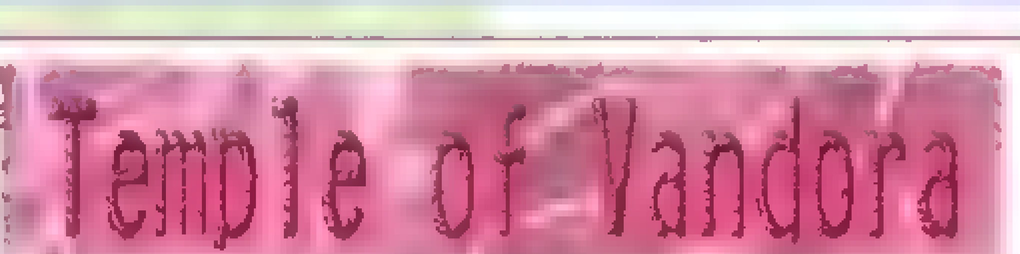
★魔域幻境★

……把八槍單發射器、自動機槍，和不少彈藥。由0?步下斜坡以後，會有一場激戰，C的兩間屋子裡有大棒、彈藥、防護罩和超級彈藥。潛入C的水中會發現一條密道，游上07可找到高空加農砲、ASMD和彈藥，

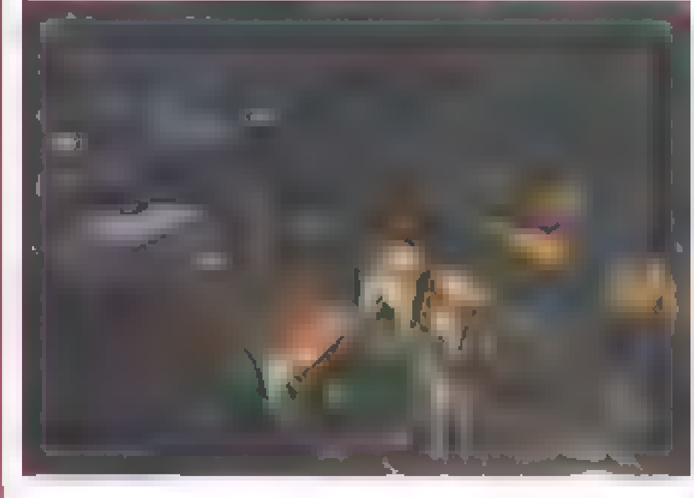
Noork's Elbow

另有手電筒和裝甲。

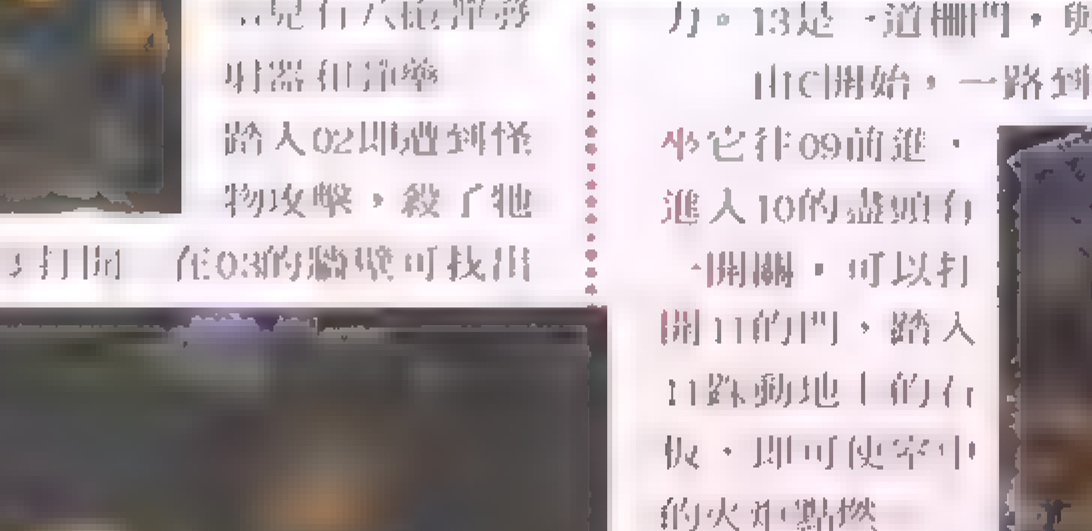
爬上04時，城門口有位Nali會放下城橋，過橋之後，正門無法通行，由左右兩條05的通道進入後，閘門會立即關上，這也正是出口所在



Temple of Vandora

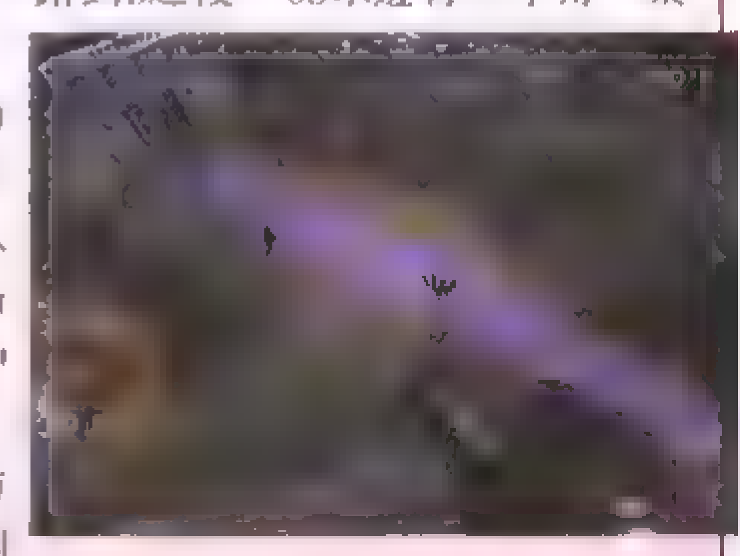


不論先前由哪個方向進入，記得先繞到01的鐵柵底下，這兒有八槍彈發射器和彈藥。踏入02即遭到怪物攻擊，殺了牠之後，05的柵門才會再度打開。在03的牆壁可找出一道密門，可通往04的高處，那兒還有彈藥。往06的階梯一路到底層，轉個彎會碰上一名Nali，跟著牠走……

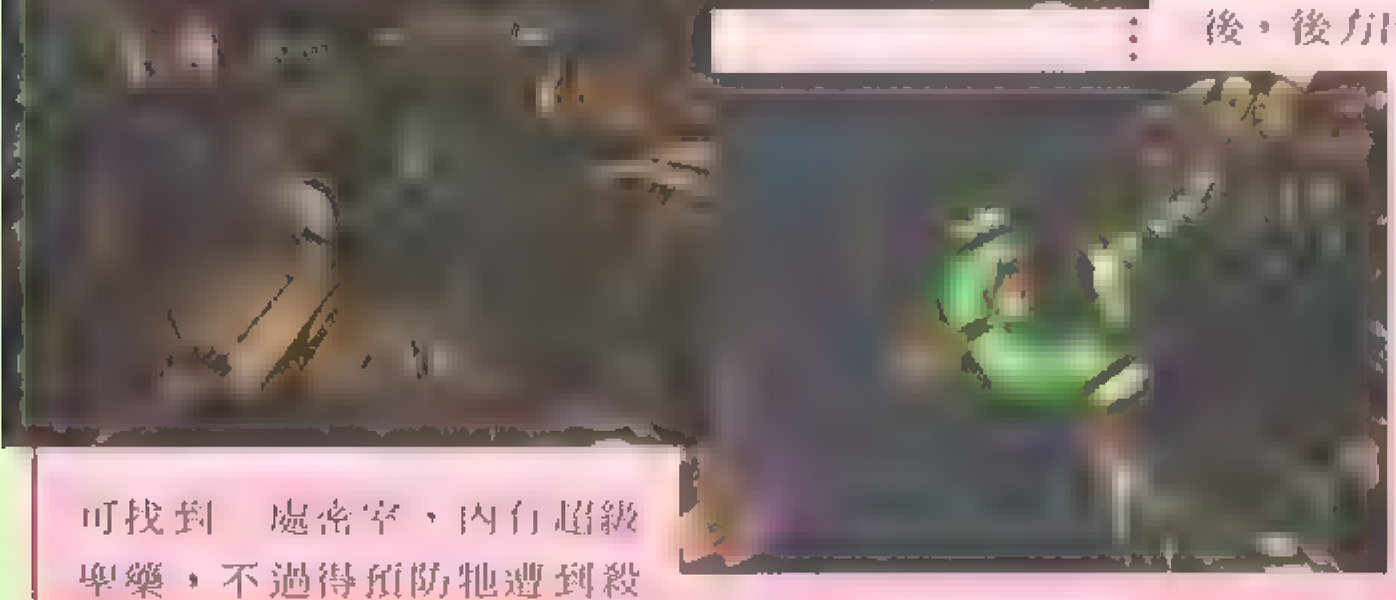


……直到階梯底層時，若往下水裡跳下，還能找出一條密道通往……，這裡除了超級彈藥之外，尚有一道具可加強散彈手槍的威力。13是一道柵門，與另一頭的E是不相通的。

由C開始，一路到D之後，08水邊有一小舟，乘坐它往09前進。進入10的盡頭有一開關，可以打開11的門，踏入11踩動地上的石板，即可使牢中的火炬點燃。

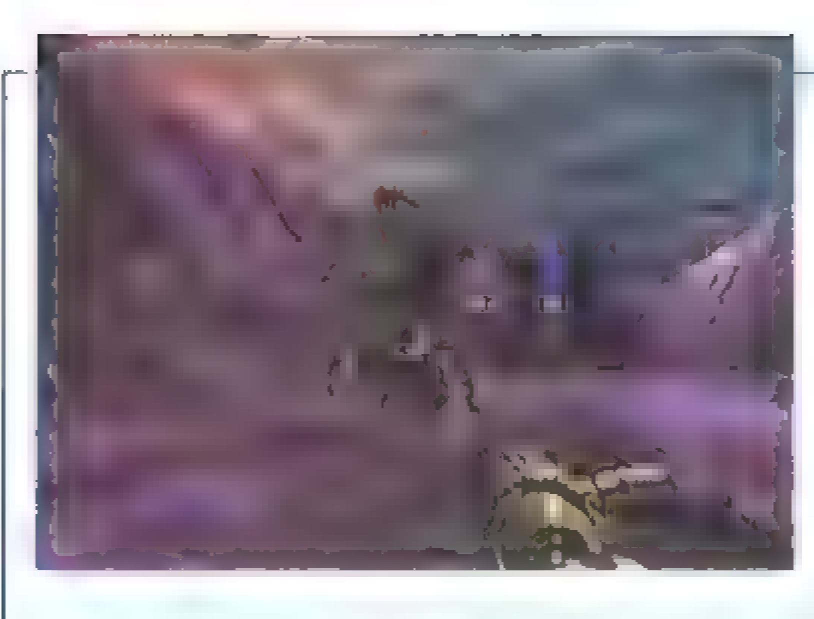


殺死14前方的怪物即可打開柵門，15的開關可啟動16的升降機，那是避開怪物攻擊而進入17的另一個方法。殺死17出現的怪物之後，後方出口的大門就會打開



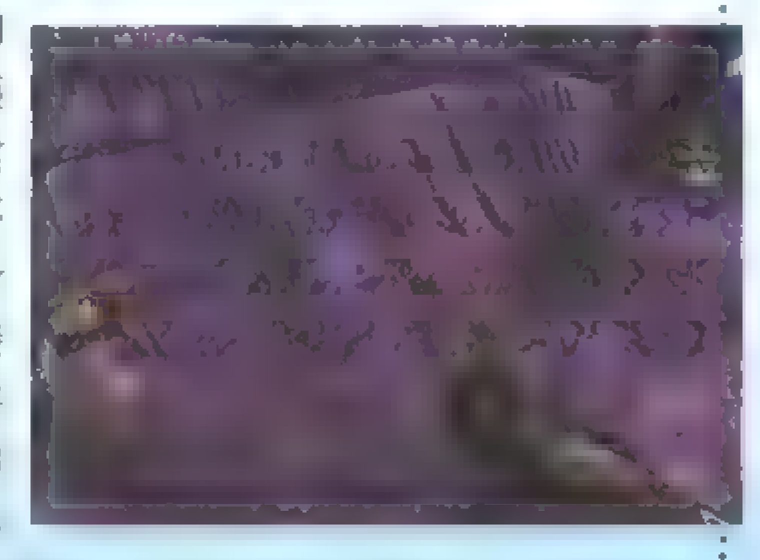
可找到一處密室，內有超級彈藥，不過得預防牠遭到殺……





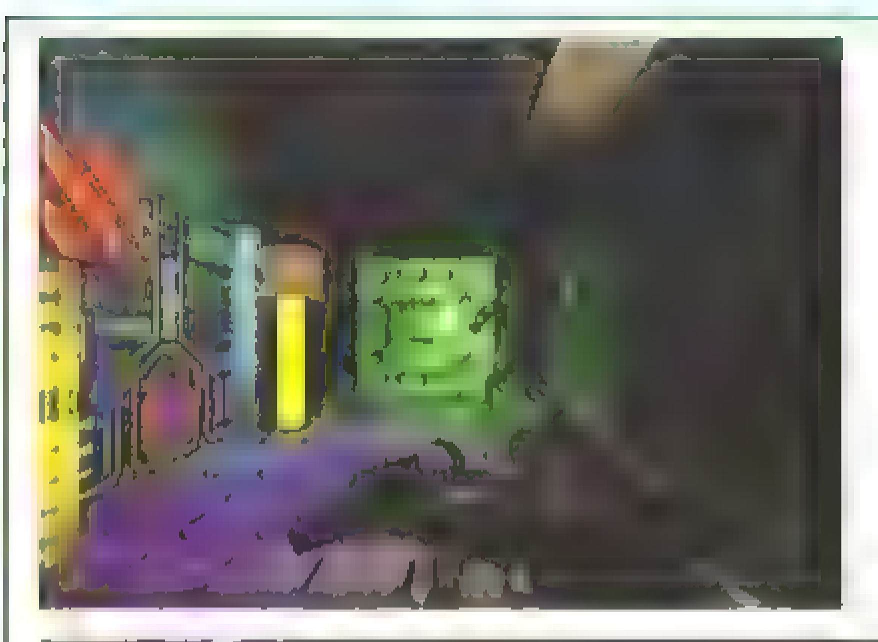
The Trench

拐彎在01的地上即可瞧見一大堆武器，有火箭彈發射器、高斯加農砲、自動機槍和ASMD，也有彈藥和繃帶。有了這些東西，大概不難猜出會發生什麼事了。若直接由01往下跳，將會跟底下的桑那來個硬碰硬，要是居高臨下遠程攻擊，一時拿不了的武器，才有機會補給。或者也可以往02的方向一路落跑…



當靠近02的機艙底下時，機尾會降下一座升降台，搭上之後得適時跳入艙內，否則會遭擠扁了。靠近03的儀表板以啟動04的吊車台，並立即站上05的升降台，待升高後，即時跳上移走的吊車台，如此即可登上04的走道，轉個彎進入門內即可離開。





ISV-Kran Deck 4



從艙門A走出後，在01和02之前的位置有不少彈藥和武器，而01和02的兩扇玻璃門是往外開的，必須適時後退才能全面打開，裡頭也有武器，另一頭的玻璃門則是由另一個方向才能打開。跳上03還能取得一套反毒裝。利用04的儀表板讓05的升降台下降，上去後即可進入B。

將走道裡出現的怪物全數殺死，並利用角落裡的儀表板打開06的閘門，由此往下跳入密道，轉個彎可爬上07，同時在密道中還能取得一把刀片噴射器，這是很炫的武器。



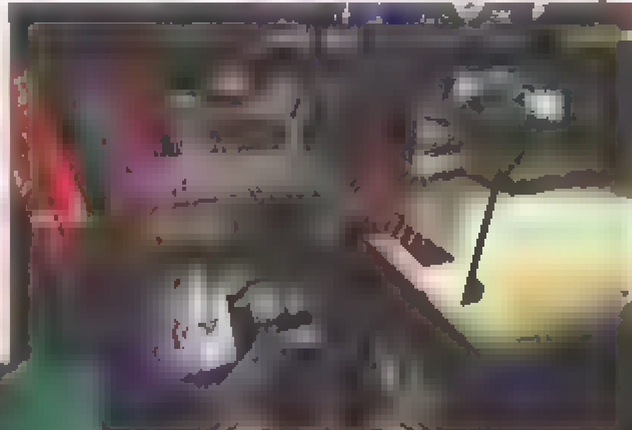
由07往08的橋架跳下，09的儀表板可打開11的入口，而10的電燈其實也是開關，往它射一槍即可打開08前方的鐵網門，避過風扇即可回到B的入口前方。

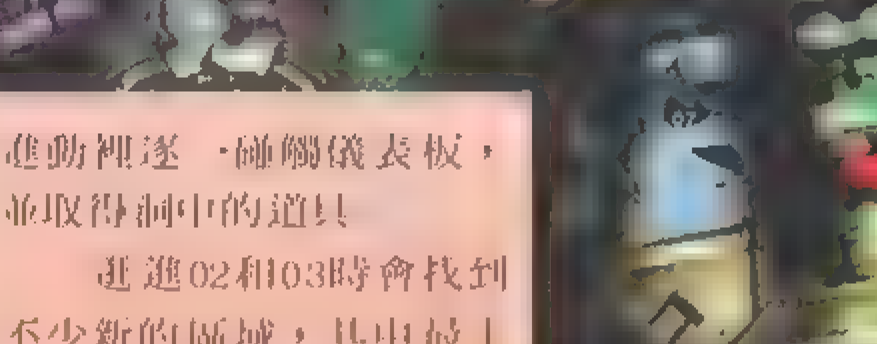
進入11繞至12還有增幅器和彈藥，由升降台登上第二層，13的儀表板可使14和15之間出現一條傾斜的鐵架；爬上第三層的15之後，再利用16的儀表板即能打開出口前的鐵閘。這裡要留意的是，臨空而降的怪物數量頗為驚人。



ISV-Kran Decks 3and2

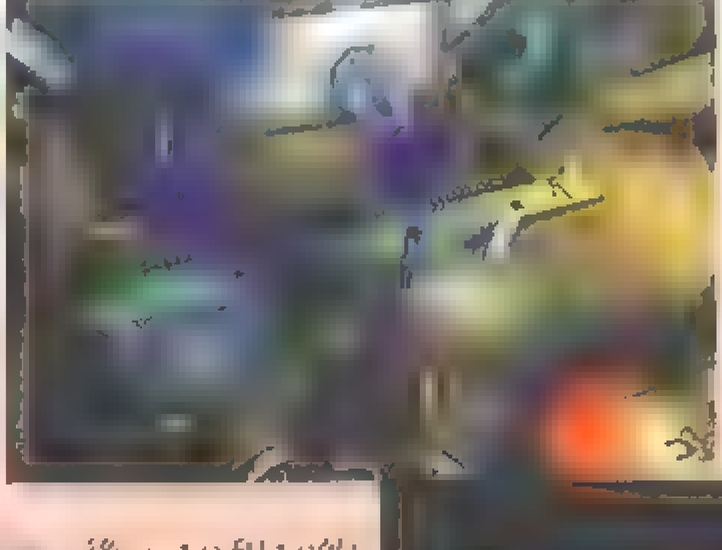
由01裡頭的升降機登上第二層，02和03的閘門之後，有很大的區域有待探索，這裡只舉出較重要的部份。繞至04的儀表板，這能打開位於底層的入口；進入口再搭05的升降機到達06的高臺上，在這兒有早環狀的四個洞口，裡頭都藏有



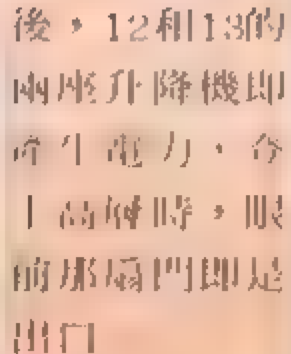


怪物，待全數殺掉之後，洞口與高臺之間會出現斜坡，分別爬進洞裡逐一碰觸儀表板，並取得洞中的道具。

進進02和03時會找到不少新的區域，其中最重要的是，必須分別找到二和一的兩處發電站，搭升降機到第一層找到位於發電裝置背後的儀表板，這可分別除去它的防護罩，之後再開槍轟掉它，如此即可除去位於09入口的防護裝置。

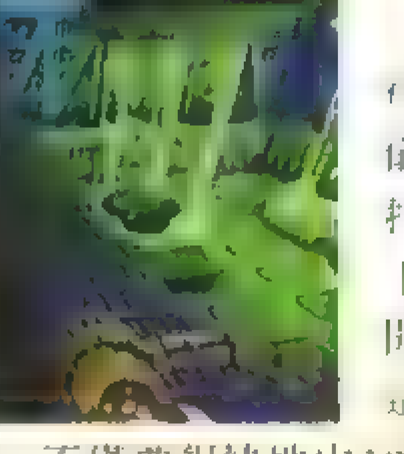


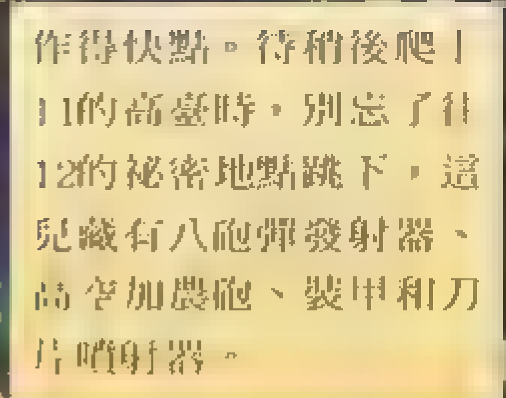
回頭進入09並找到位於10的兩個儀表板，這能使兩個11的裝置產生動作。之後，12和13的兩座升降機即產生電力，登上高層時，眼前那扇門即是出口。



ISV-Kran Deck 1

分頭將位於01、02和03屋中的電力開關關掉，這可以除去04入口的雷射，不過，一有聲響是會引來不少怪物的。進入04之後，先往後繞進05，回頭再由06的入口爬上第二層；第二層09的儀表板可以打開底層10的大門，不過動作得快點。待稍後爬上11的高臺時，別忘了往12的祕密地點跳下，這兒藏有八砲彈發射器、高空加農砲、裝甲和刀片噴射器。



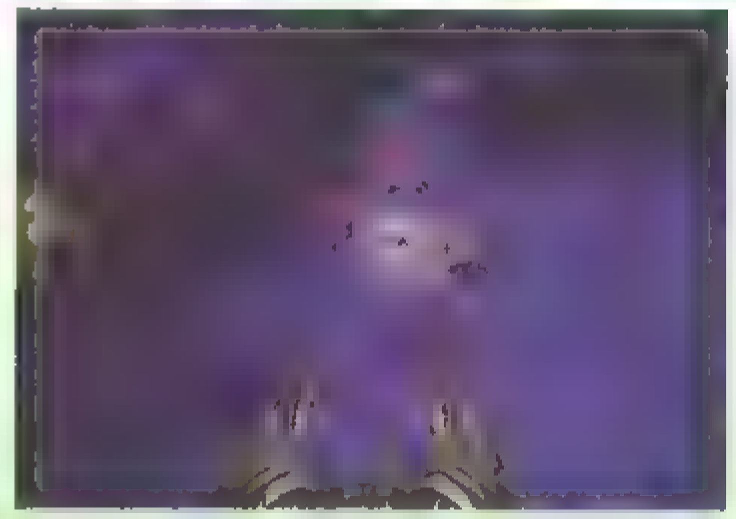


進入11之後可往上走，位於13的儀表板可以由內再打開10的門，而牆上14的開關則能打開外圍15的入口；這兩道門的開啟時間極為有限，不僅要很快地由13對面的小階梯爬上來，再快速跑過10和15兩道門，而且途中絕對容不了任何誤失。所以啦！除了13的儀表板之外，左方的千萬碰不得，一旦讓室內那兩根圓柱裡頭的怪物跑出來，那就不好玩了。

從15一路殺進到16的水池中，這兒有個開關可打開水中的閘門，潛入水中密道後，盡頭17的儀表板可以關閉位於07兩邊的兩道防護裝置。回頭進入07，利用08的兩座升降機到頂層B。進入B之後，按下18的開關讓19底部出現缺口，由缺口跳入20再站上眼前的圓盤即可離開。



Spire Village

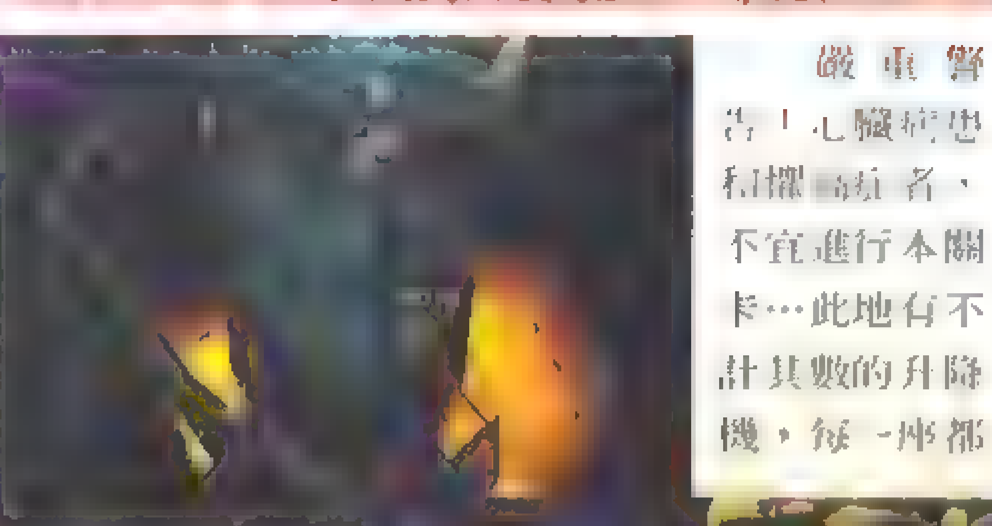


這一關卡出現的位置有點危險，一轉身有個小村子，但村中矗立著一隻桑坦，不論如何辛苦，也得將牠撂倒才行。01的小村子只有四間房屋，裡頭有手電筒、火棒、醫藥包、彈藥和高空加農砲。這些道具有很多藏在木桶裡面，先得撬掉木桶才拿得到。屋中還可找到一雙跳躍鞋，對於缺乏樓梯的閣樓，這是很重要的道具。

拐個彎到B，02還有一間房子，這兒也有一隻桑坦，收拾牠之後，再往03邁進。03的鐵門前有隻怪物，牠使用的武器也是刀片噴射器，那就比賽噴噴看吧…抬頭瞧鐵門上方有根栓，跳著將它摘開即可打開鐵門。







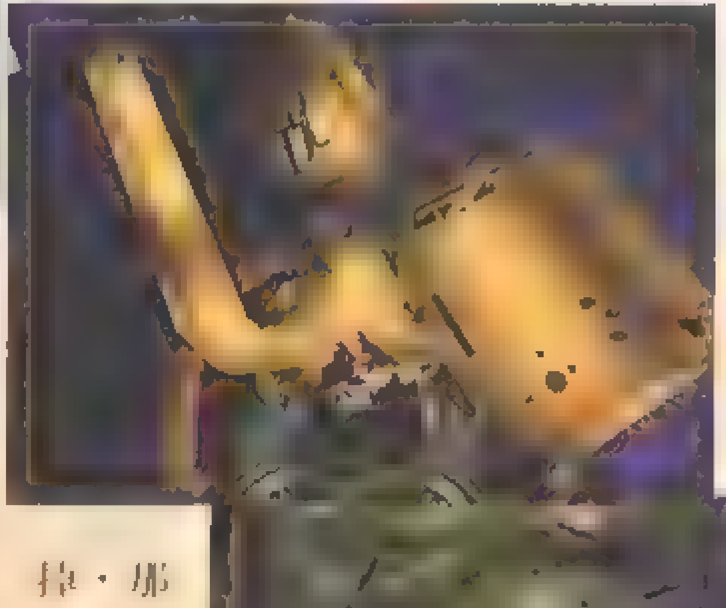
嚴重警告！心臟病患和懼高症者，不宜進行本關卡…此地有不計其數的升降機，每一座都能抵達更高的區域，其間的通路可謂四通八達，在此僅提供一條捷徑…01的升降機可分別登上好幾個樓層，主要的去路在於02，繞進03時可得細心一點，這兒的場景是伸手不見五指，必須以照明道具找出前往04的通道，在04的平臺底下有一開關，能使05的升降機降下。

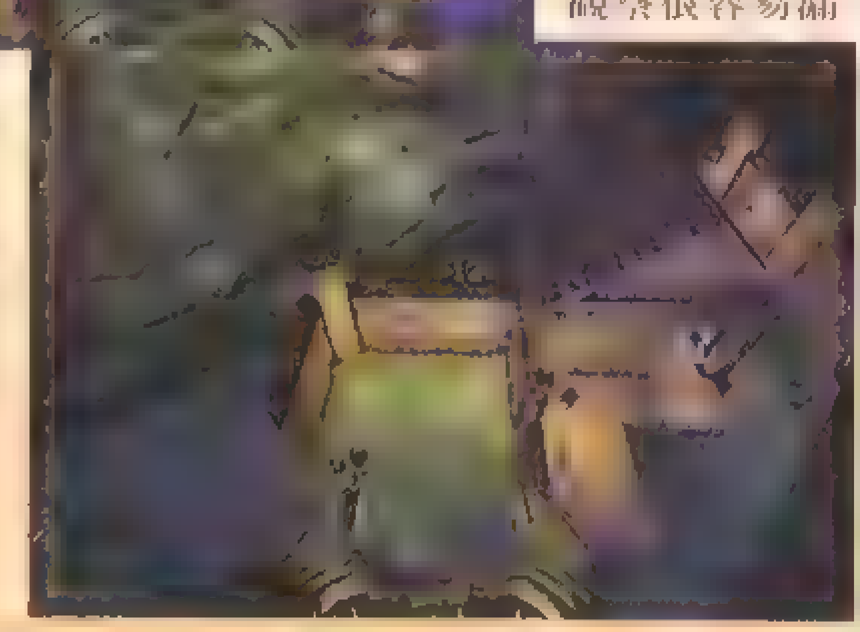
登上05之後，輾轉利用06和07的升降機再往上升，應該可以感覺出升降機的速度加快，而且高度更高了。上了07時，往08的方向可以走出戶外，繞上一圈還能分別接上不同樓層的出口。09是速度超快的升降機，它可以直達天空之城，乘坐時可感受出高度上的震撼。



「上天」之後，先往10扳動拉桿，讓底下的水晶升上來並產生動作，之後再快速跑出11，爬上階梯並走出11的騰台，這時候抬頭往天空瞧瞧，有漂浮的升降機會緩緩降下來，它可以進一步地「升天」…12是一祕密地點，不仔細觀察很容易漏掉，那兒還有不少彈藥。







★攻略秘地　魔域幻境攻略提示……

Gateway to Na Pali



升降機停妥之後，01會伸出一段平臺，經過02門前，入口即會打開，走道外頭有怪物在看守，先殺了他們吧！



由02來到03時，眼前有一段吊橋，橫向枕木釘得很凌亂，有很多空隙會掉入水裡，應該走右面向的繩索上才是。萬一掉入水中，游進04的水道盡頭有升降機可回到05

進入B殺死所有出現的怪物，06的水閘即可開啟，游水到瀑布後方的07，會見有一把攻擊來福槍，並有拉桿可打開另一頭08的水閘。循著08到滴水道上岸後，搭上09的升降機即省得再走一趟

Na Pali Haven



爬上01的地面後，右轉進入第一間屋子，扳下02的拉桿可同時打開03和04，進入04繞一圈再登上第二層，扳動05的拉桿打開06，走出04由屋外的階梯進入06





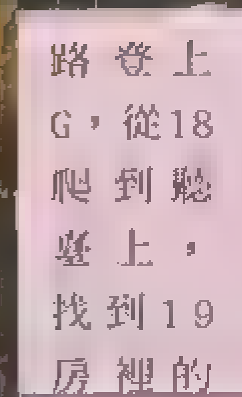
07地板上的增強器可以讓散彈手槍再增威力，之後一路由C繞進08，這支拉桿能讓09的吊台掉下，並撞破D的木塊。



跳入L還有一把攻擊來福槍，右牆壁有明顯的裂縫，轟開它一路爬上右方上的拉桿處，這才打開通往11的鐵門，若往另一條路前進，則能回到E上一層的地面

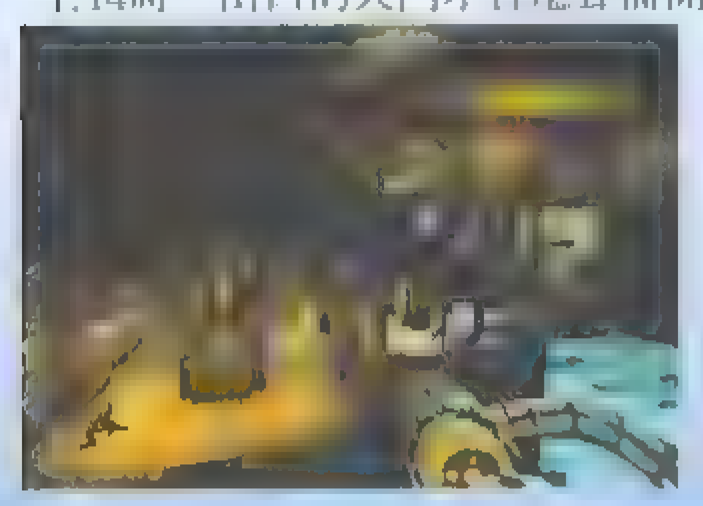


由E沿著城牆再經過一座雕像進入F，轉角14的門由外頭打不開，必須先在15的水池跳下，繞一圈到16可以看見一絲光源，那是由17牆壁上的裂縫所射穿過來的，同樣轟開它，再一路登上G，從18爬到懸臺上，找到19房裡的



可繞到戶外10的木板橋，這條木橋是懸在空中的戶外走道，不慎掉下的話，那可是萬丈深淵哩！若由08的水道一直到盡頭11，那兒有一處瀑布，唯需留意並無去路。

由10循著木橋一路繞到12的吊橋，進入C之後，必須將裡頭的怪物全數殺盡，如此當從13沿著環型階梯爬上14時，出口的大門才會應聲而開。

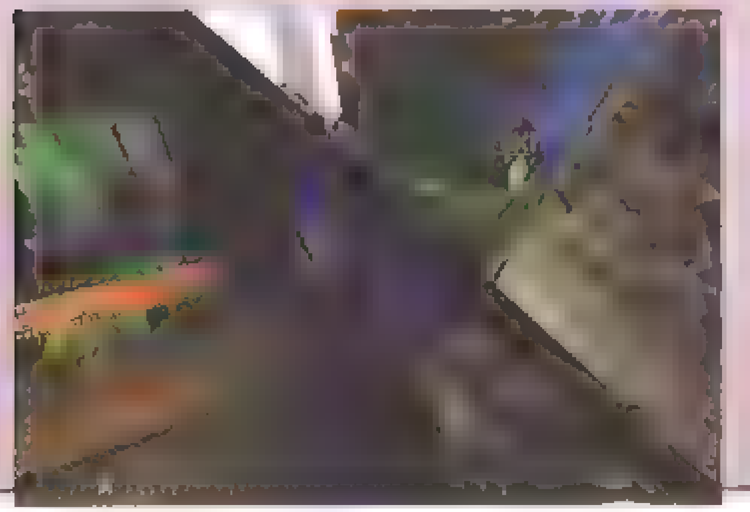




拉桿，能打開底層20的閘門，屋內的另一支拉桿則能打開21

進入21，牆上22的開關能降下升降機，登上第二層之後，一扳了後方的開關能再度讓升降機下降。最後進入H，裡頭24的開關能使25的儀表板出現，同時在屋外26水池中的水道閘門也會打開，潛入水道即可離開此地。

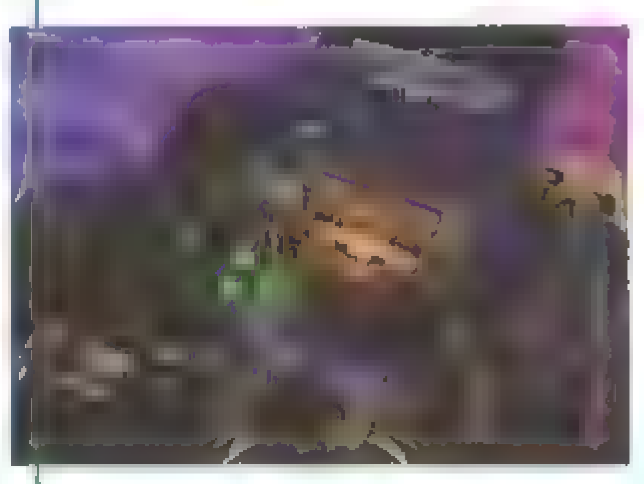




Outpost Base

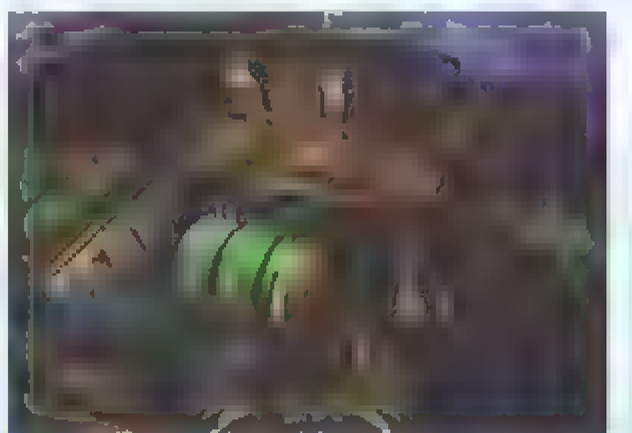






快速由水道爬上B，從01路登上第二層02的控制室，內有開關可打開底層的03，進入03再搭上04的升降機到C。踏入C之後，利用05的升降機進入06的控制室，這兒有三個開關，面向玻璃窗最左邊的開關是控制08的閘門，中間的開關可關閉07的防護裝置，右邊的開關則是控制C的閘門

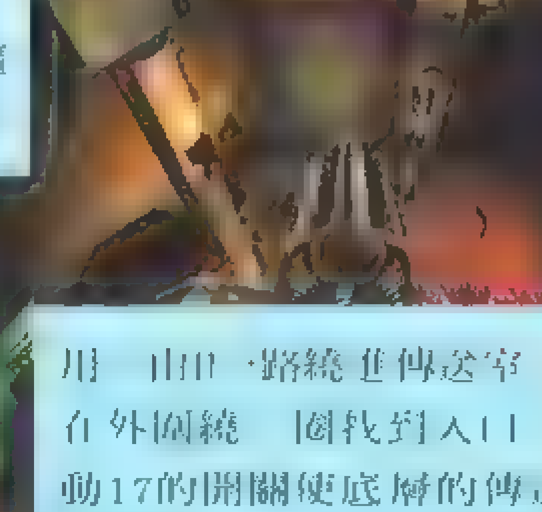








進入08再輾轉來到D，搭09的升降機到底層時，在10後方有個儀表板，它能關閉11的防護層；經由E走出戶外後，再進入F屋內。先由右邊的G爬上第二層，在12的牆壁上有一小開關能打開13的密室，利用密室內14的升降機登上15，這兒有把八砲彈發射器和彈藥。



進入I啓動16的開關，這能使底層H門旁的開關產生作用。



由H一路繞進傳送室，先在外圍繞一圈找到入口，啓動17的開關使底層的傳送器開始運作，到底層並走進傳送器即可離開。

攻略秘笈 Solution

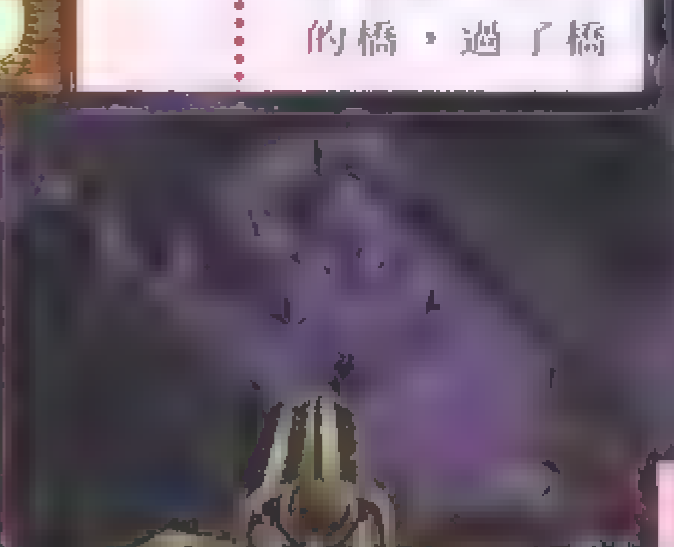
★魔域幻境★

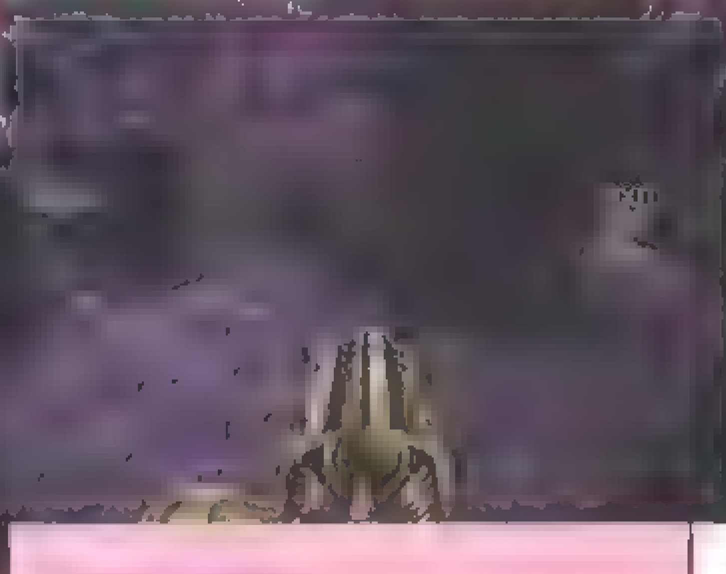
由傳送器抵達之後，周圍的不少木桶裡都藏有彈藥，可別浪費了。繞到01地上有一增強器，它能使散彈手槍增強威力，同時在02的座椅上有一隻泰坦，與之對峙時，應提防被它落在03的石潤。

殺死泰坦之後，在牠的座椅上有

Velora Pass

開關能升起03的橋，過了橋





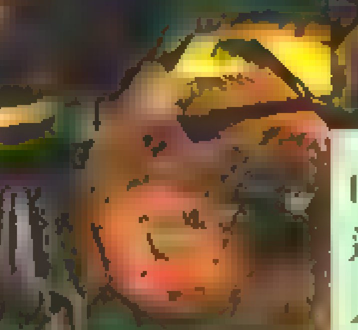
往終點的方向就是了

Bluff Eversmoking

走出01時碰見一位Nali，經牠的指引，在角落裡找到一把弓箭弩，並一路代為開門帶至02，這兒有一拉桿可打開城門往B。走近城堡發現03的正門不能開啟，在周圍繞一圈後，於04發現一座水池，而05則見到一位Nali一直朝一墓碑膜拜，原來這座墓碑是可以移動的；移開後往上一站即可打開背後的棺木，跳入棺木原來是一升降機，由此可進入地下墓穴。

在地下墓穴中也有不少棺木，只要依著這裡的另一名Nali指引，牠將會逐一打開棺木蓋，棺木裡頭可藏著不少彈藥。如果





由04的水池跳入，水道裡有一條岔路可進入墓穴，而另一條支線的出口則分別可游出06的水池，或是往下由16的水道出口跳入水塘

若是由06進入城堡的內部，那麼繞到07可瞧見一段階梯，往下可輾轉來至12的拉桿前，由12小心走到13樑上，直接往14跳下，即可經由儀表板關閉13樑下和位於底層17的雷射；若能由13跳過15，往牆壁射一槍還能打開一密室，內有超級彈藥。這個路線與經由城堡外圍的C而進入08是可以相通的，可以多多探索一番

回頭掉入16，經由17來到18的升降機，往上跳一下撞擊拉桿即可使升降機往下降。到了底層，繞經一彎曲的地底密道後，由19的水道出口爬出，上了斜坡進入20，內有一升降機，待它升起後，底下尚有去路，在這兒還能取得一把八砲彈發射器，另有散彈手槍的增強器；由密道裡的升降機可爬出09的水道出口，然後再進入20。

利用21的升降機到了頂端後，扳動22和23的拉桿使24的重力發生作用，這能開啟外頭纜車的電力，扳動25的拉桿使升降機再度升起，搭上之後，在升降機尚未抵達地面時，即需往外跳出並站上10的纜車。在纜車繞著08的山頭轉一圈之後，即可升上另一座山頭11的終點。進入11後，再由26的升降機到底層即可結束。

Dasa Mountain Pass

走出電梯間是魔窟的儲藏室，盡頭01的右方有拉桿可打開閘門，來到8的盡頭時，07有開關可降下木橋；03目前打不開，必須先往腳底下04的平臺跳落，而05的洞穴裡頭則有不少木桶，大部藏有彈藥。

成功跳下04之後，往前由06的水道路到盡頭，那兒有升降機可升上06，頂端則有拉桿能打開03的大門，進入之後，請先往05到終點處扳動拉桿打開08，快速經由08再進入D。接著由D潛水到對岸並爬上09的階梯，到達上層時，轉角出口的門就會打開。

Cellars at Dasa Pass



入口對面04的鐵柵，必須先往01的洞裡，爬上倒塌的木柱到02扳動拉桿才能打開；若由02跳入底下的水裡，留心有條水中通道可以到03，那兒有超級彈藥。

進入01之後，必須將裡面的怪物殺死，05的鐵柵才能打開，搭上裡頭的升降機到上層，06的拉桿可以打開底層07的入口。

拐進08再轉動09的轉輪，這能除去11的鐵柵。若由房間外的階梯爬上10，這兒還有一把刀片噴射器。進入11以後，其實還有一大段路要走，而終點正是12，踏進12時，上層13的鐵柵會立即降下而阻斷去路，裡頭除了隻泰坦以外，尚有不少怪物，待泰坦死後，14的密道就會現身，而16的密室也會打開。

爬上階梯到上層15，這個水池由此方向是跳不進去的，由另一處水池可以潛進裡頭，並由水池上端爬出。由15往13跳下，會見到有個開關可以打開鐵柵。

回到16的密室，扳動17的拉桿打開18的兩道鐵柵，在18的門前有開關可降下19的升降機，上頭20的開關能打開23的鐵柵，跳下21還有超級彈藥。

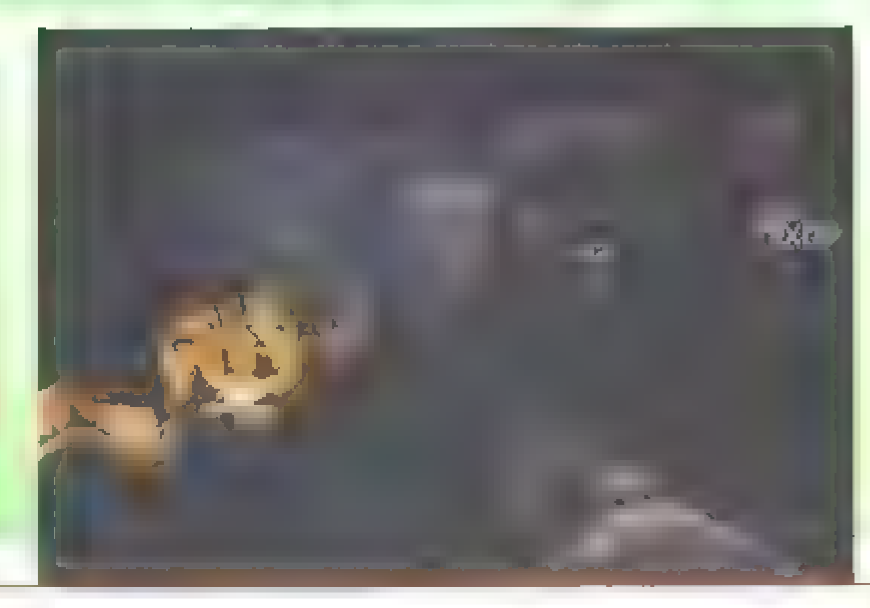
潛入水中找到開關，即可打開水面上相對應的20兩道門。進入23也是一大片區域待探索，主要的是終點24。

24裡頭也有狠角色，待收拾過後，扳動25的拉桿使26的升降機降下，到了上層以後，留意到26升降機後方有一鐵柵沒有？是囉！27的拉桿能除去26後方的鐵柵，穿進26，離出口就不遠了。





Serpent Canyon



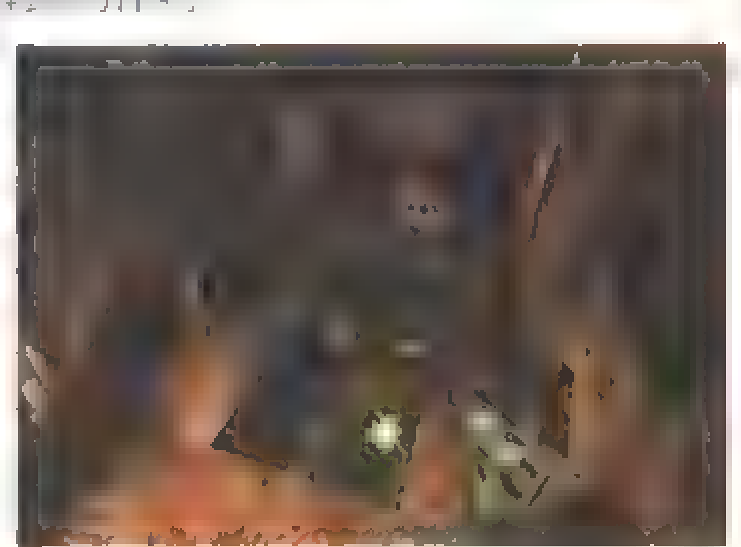
不用懷疑，這個關卡就是這麼簡單…從01搭上小船以後，就安心欣賞一下沿岸的風光好了，記得把繫船的繩子弄斷才行…上岸後，02的小屋子裡頭有一把八砲彈發射器，地下室還躲著一隻怪物。鑽進盡頭的洞穴入口，愉快的旅程就告結束了。

Nali Castle

先潛入水中可取得ASMD，由02走出洞穴時，留意在城堡入口前有一怪物，如果趕在牠之前，即可順利進入03；要是讓牠捷足先登，大門會立即關上，為時不及，只能跳入水中，由04附近上岸再爬上城堡。不論是由哪個方向進入，找到05的開關才能打開06的鐵柵，才能通往城堡的另一邊。

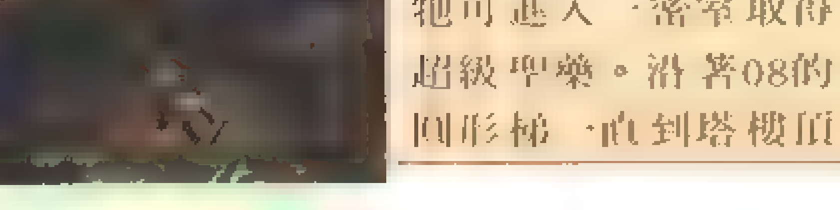
找到07的鐘樓，取得裝甲之後，設法讓鐘響一下；然後再繞到08的塔樓入口，進入時會碰見一名Nali，跟著牠可進入一密室取得超級聖藥。沿著08的圓形梯一直到塔樓頂端…，再殺光裡頭的怪物。

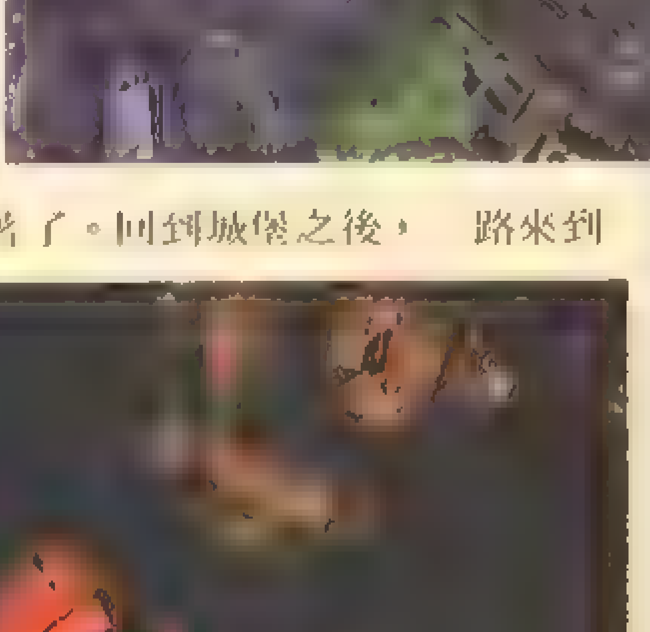
解決完事後，在牆上的兩道門就可以進入，來到12扳動牆上的拉桿，一整排的十一房就能打開，13房內有一名Nali，牠會領你一路經過11來到…的牢中，這部分牢中只有跟Nali同行才有作用。



到達對岸15的終點後，經過一段山道可走出16，在靠近17的小屋子之前，不知從哪兒飛來的轟炸機，會將Nali炸死，所以，保持安全距離還是必須的…

看看小屋附近有沒有可用的道具，反正Nali用不著了。回到城堡之後，一路來到牢房裡，進入(可發現一間行刑室，避開搖晃的巨刀往另一頭的岩漿區吧！

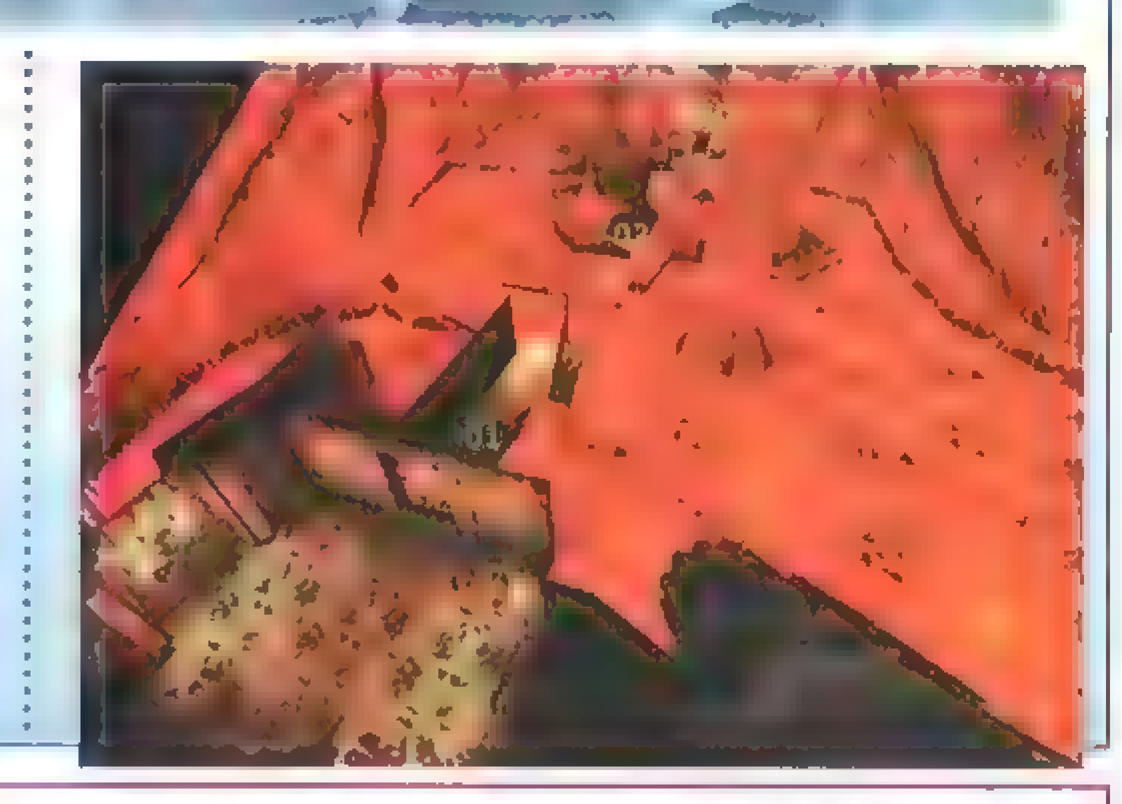




Demonlord's Lair

此關卡地域雖不大，但難度頗高。走出01後，在斷橋對面的02駐守了一隻魔頭級的怪物，牠手上配備的火箭筒極為驚人，而且還有翅膀可以飛行，要收拾牠可真的不容易，加上腳底下的硫酸池，可謂危機四伏。

在驚動牠之前，不妨先跳入走道兩旁的底層，熟悉一下這兒的地理環境，除了摸清防禦時的路線之外，還需清楚救命的途徑。只有殺死牠之後，02前方的斷橋才會連接，彼端盡頭即是出口。

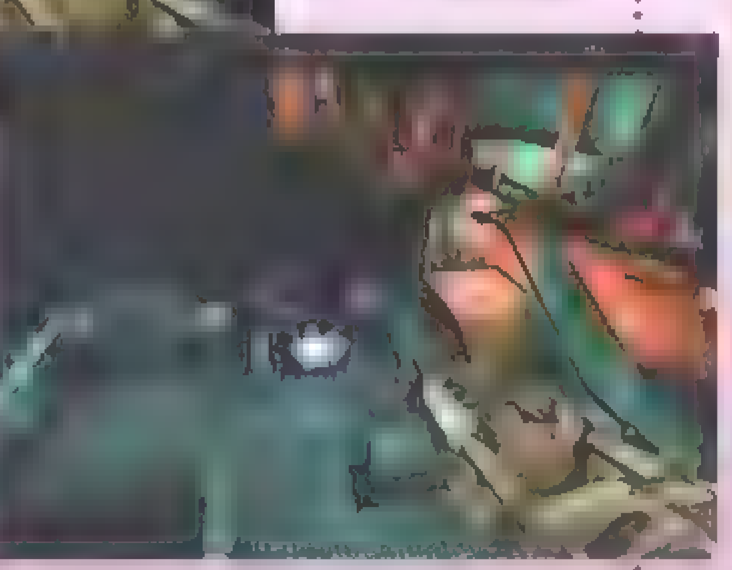


Demon Crater



搭升降機到上層01，旁邊的木桶裡有超級聖藥。剛進入時，此地是極為黑暗的，先殺入對面02的斜坡到底層，04的開關可以啟動所有的電力，所以05的鐵門也會打開，但裡面躲了不少狠角色。

03盡頭的牆上有開關能降下上方的三角形升降機，上了B之後，啟動05的開關讓06的傳送器運作，透過傳送器即可抵達出口，不過這兒的怪物也不少。

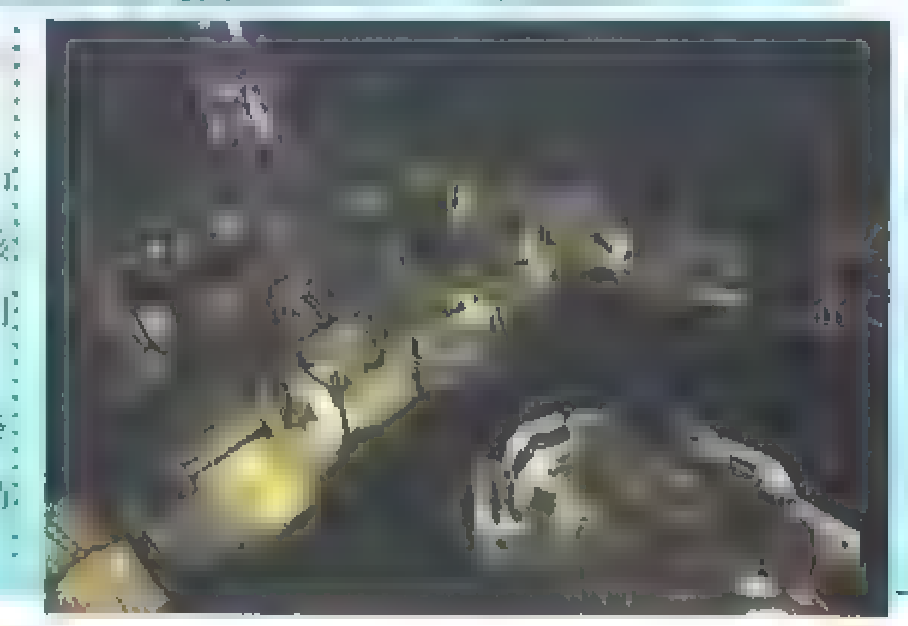




MotherShip Basement

抵達之後，往右手邊01可看到一陣雷射，仔細觀看可以發現其中仍然是有空隙的，應該緊靠右邊的牆壁逐步向盡頭走過去。受點傷是難免的，還好盡頭有超級聖藥和彈藥。

進入左手邊02之後，往下跳入，或搭升降機到底層，升降機裡躲有怪物。底層03的地板其實也是一升降機，只是應用高科技的結果，肉眼很容易誤判，由此升降機即可離開此地。



MotherShip Lab

由升降機鑽出地面時，迎面就有施怒人物，解決後往B邁進。01牆上有開關可降下升降梯，進入C之後，先往02一路到盡頭03啓動開關，這能使D和E的傳送器產生作用。

傳送至D後，往左邊進入04，爬上塔中的斜坡到05，啓動牆上的開關，這能關閉06的防護裝置。由06的缺口跳入07，這時地板會升起，並帶上來一位銀色的怪物，收拾牠之後，右下方的門可以回到D的傳送器前。



若由另一個傳送器到E，當繞道1時可得留意，如果藝高膽大地往底下08突出的平臺跳下，這兒還有超級彈藥。從08小



MotherShip Core



在環形梯繞上半圈時，01的升降機會送隻怪物下來，殺了牠再到上層。進入B之後，仔細看角落裡有一出口，由此一直繞至02，這扇門目前還開不了。

由02殺至對面03，這個地方與C是相通的；03裡頭有狠角色，若由高處往04跳下，這兒也很有得玩。04底下有通路可回到02，而且還有不少道具可拿，可得逛它一逛。



02這扇門說來詭異，不知是否得解決所有已出現的怪物才能打開；當遍尋不著出路時，它突然就開了，而且還會冒出不少怪物。走入05到盡頭，05是一升降機，搭上它到上層後，還有一大片區域可供閒逛，唯終點必須到06啓動開關打開07。



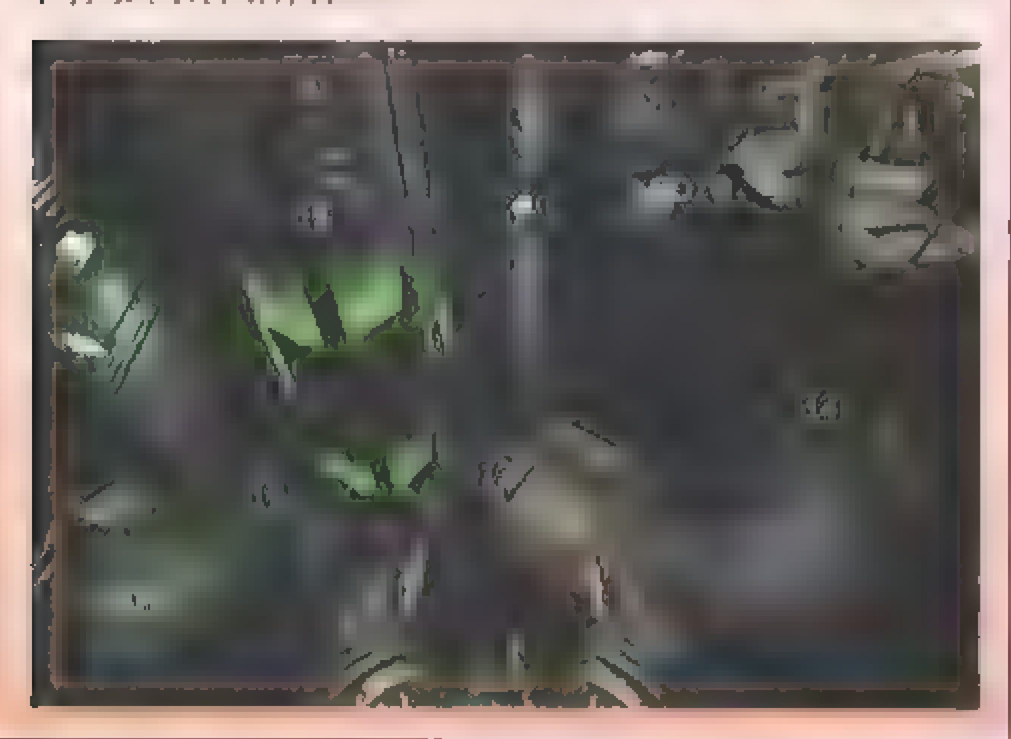
進入時，出門即被

心跳上水管，再往09跳入，這兒是一密道，內有升降機可升上10，那與另一個傳送器的區域是相通的。

現在，11的門可以進入了。待小臺伸出後，走上12的圓形升降台到底層，13的小臺會自動伸出，14的走道裡頭可以找到一把叫迷你槍的新武器，它的連發功能非常強勁。

走出G時，15的地板上會出現一塊踏板，往上一站能升起H門前的階梯，進入H的走道盡頭16，即可取得「相公」已久的超級單藥。

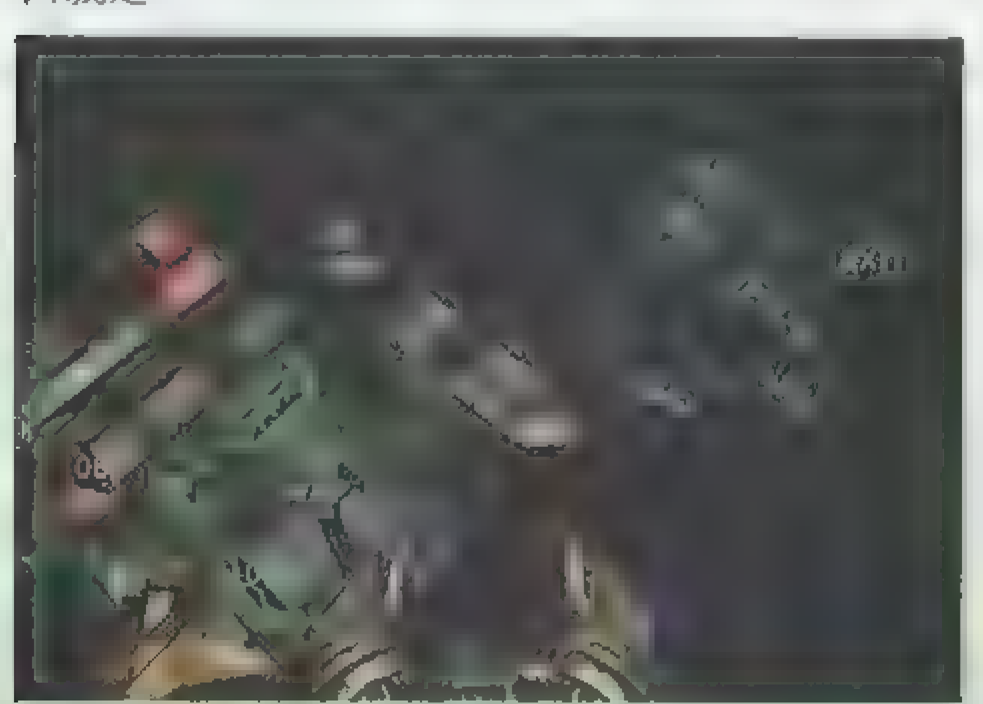
在H走道裡的牆壁上有一開關，它可以使17的小臺伸出，由G回到圓形升降臺，輾轉跨進17門內即出口所在





防護層堵住，必須借助09的升降機到上一層，10的開關才能除去07的防護層。回到07取得超級單藥，同時在07與11之間會出現一條走道。走過11再爬到上一層的12，這兒的開關能打開08的門。

接下來就簡單了，進入08一路往盡頭走入出口就是。

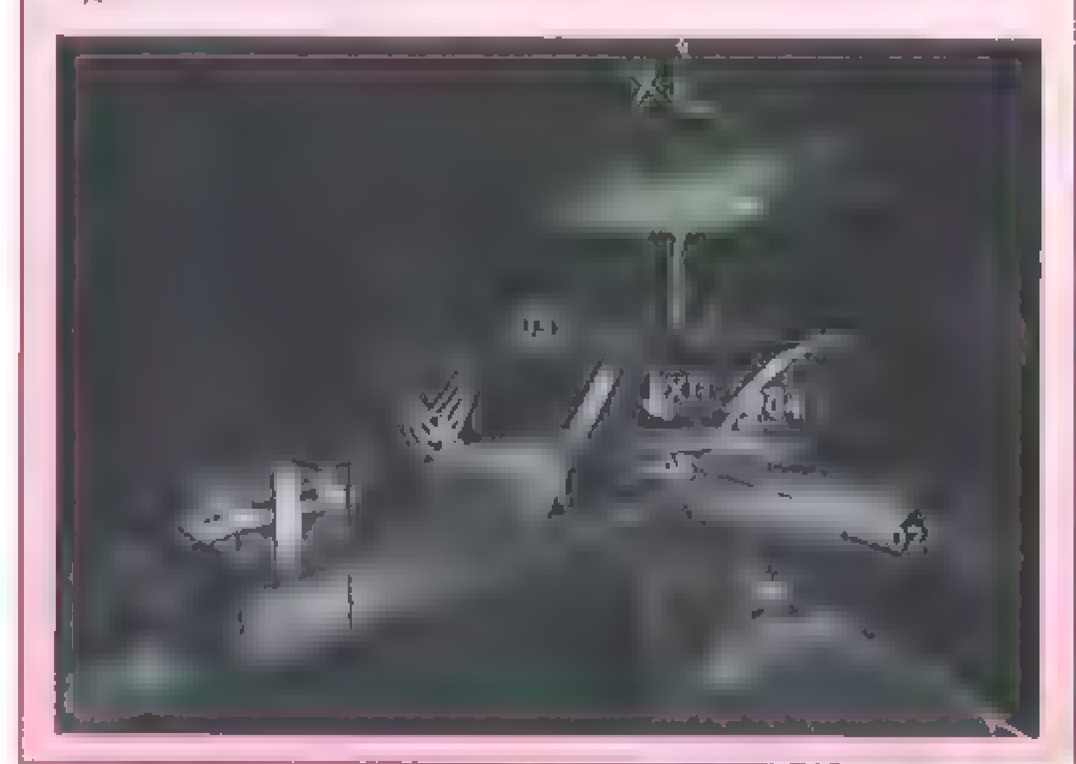


Skaarj Generator



走出A之後，眼前所能看到的場景，正是這個關卡的全部，地方雖不大，但怪物特別多。爬上01的斜坡時，仔細觀察可發現在樑柱之間藏有超級單藥、跳躍鞋和彈藥等。總計有一處02的傳送器可以抵達03的環道上，這兒也有散置的道具。

入口對面04的密室內藏有巨獸，當此間的怪物全部解決之後，牠就會破門而出。待牠死後，05會降下一升降臺，由此登上05內部之後，分別轟掉一個綠色的主力電源，待升降機再下降時，即可結束。



Illumination



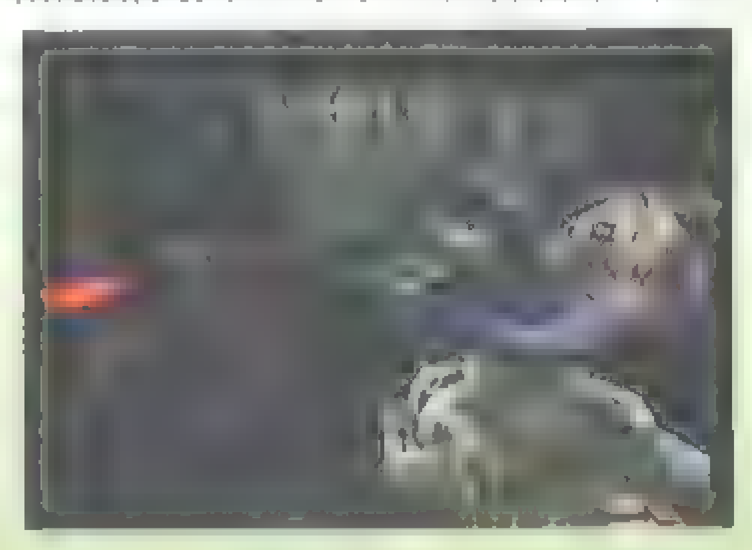
此一關卡其實是與上一關的動作相連接的…當升降機下降之後，必須快速跑離暴風圈，因為整座電力設備會轟炸開來，如果遭爆炸的碎片扎到，那是必死無疑的。躲避的方法，可以快速跑至牆邊，待爆炸過後，再往先前巨獸藏身的密室鑽進即可。

The Darkening



此一關卡是否有似曾相識的感覺？沒錯，它其實是由「MotherShip Lab」和「MotherShip Core」所連接成的；可是由於電力遭破壞之故，此時是一片黑暗，若不借助照明道具，還是很累的。先前遭防護裝置阻隔而無法進入的地方，現在因無電力供應，而可以打開入閘，可以搜且闖闖看。

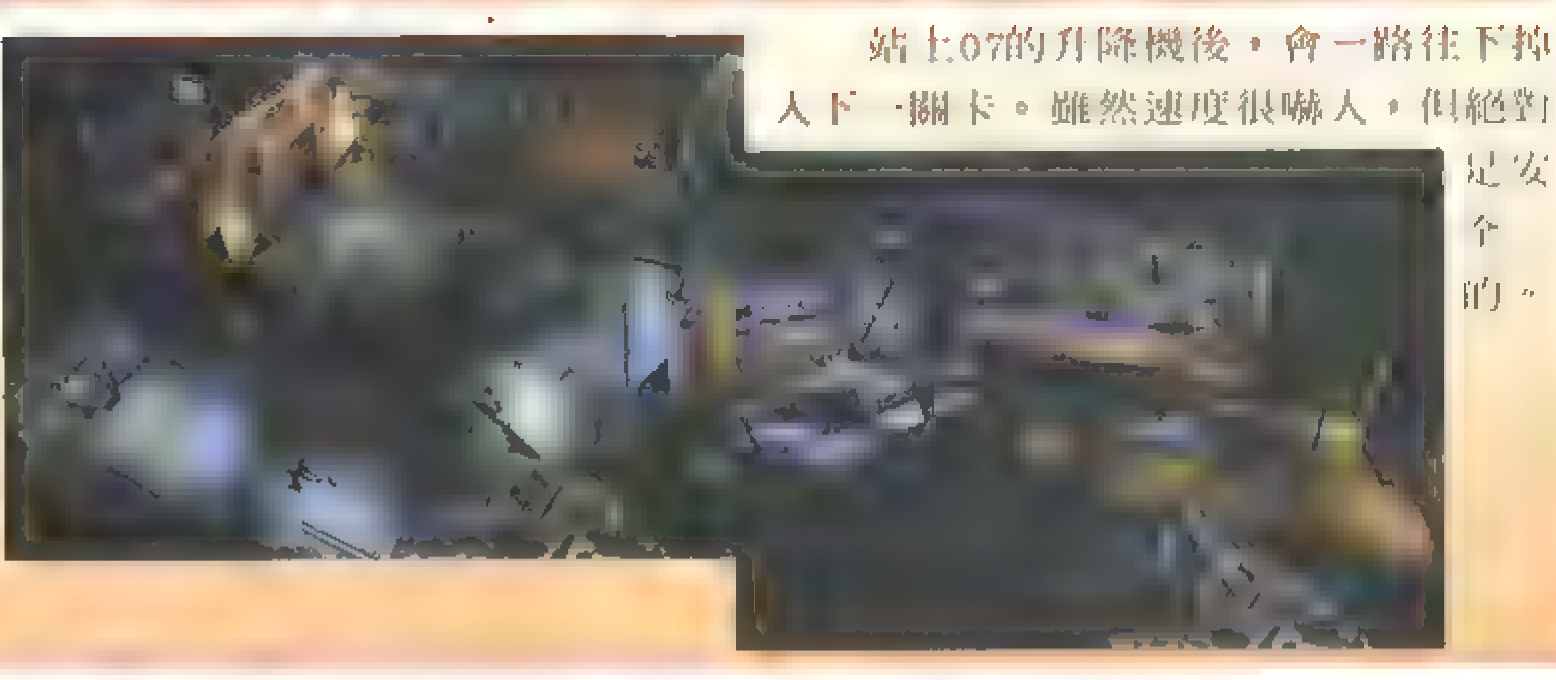
還記得01那個圓形的升降台嗎？由此搭上升降機到上層後，循原路找到02的另一座升降機。抵達頂層後，先起動03的電源，回頭跳上鐵網即可打開04的電源。之後，05的門就能打開，門後即是出口。



The Source Antechamber

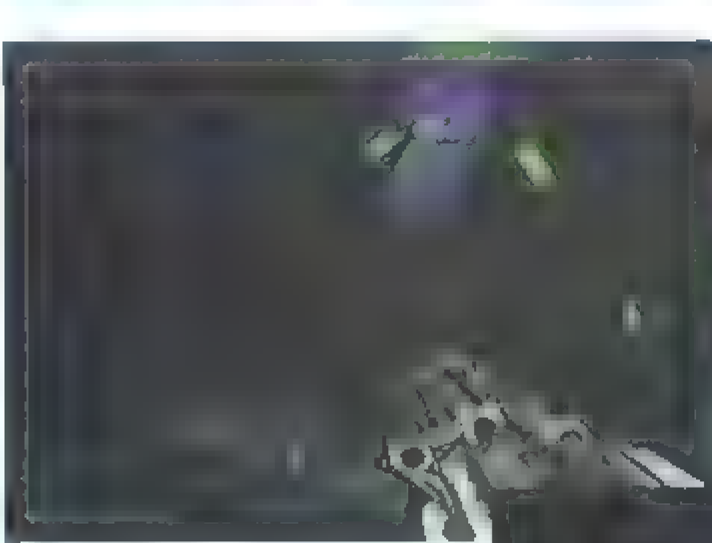


走出入口繞到01到03啓動開關，回到03的鐵柵前，即可順利進入並搭升降機到B。04和05都有彈藥和裝甲，如果掉入底層，待06的升降機升起後，這一整面牆即可移開，那兒正是02開關後方的牆壁。

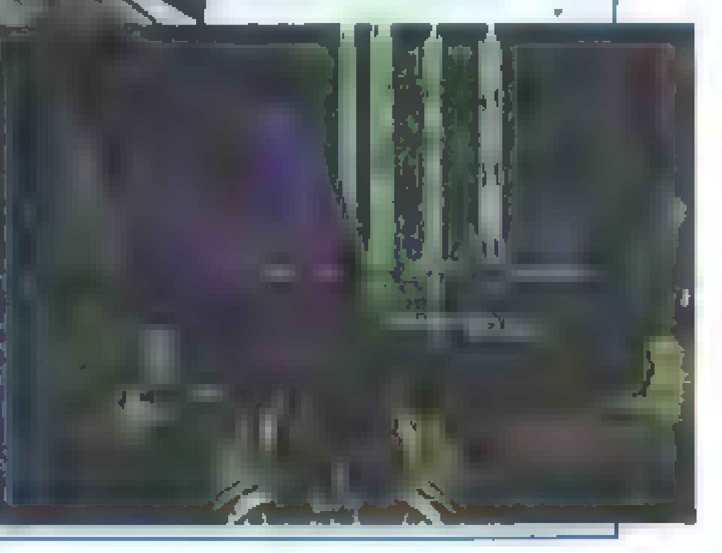


站上07的升降機後，會一路往下掉入下一關卡。雖然速度很嚇人，但絕對是安全的。

The Source



這是最後一個關卡了，當由A落地之後，四個方向的門都可以走出外圍的走道，光是看走道上的彈藥，不難想像終極之戰的艱辛…



由走道繞進B不遠，埋伏在裡頭的Skaarj Queen就會親自現身來「恭迎」大駕，在牠臨死之前，還會不斷地釋出牠的小寵物…剩下來的，只有各憑本事囉！



在Skrraj Queen死後，入口對面C的門才進得了，繞進另一頭的登機門即可駕機來歸啦！



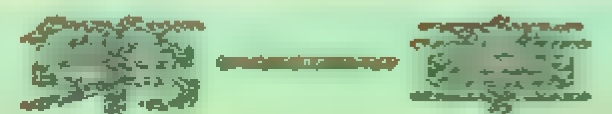
End

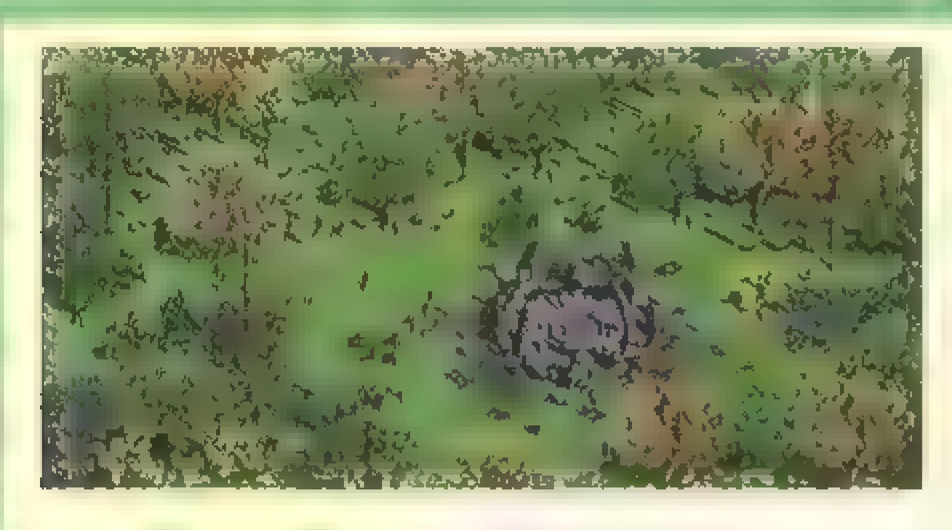


西方線關卡表

第一章　1　2　3　5　6
第二章　7－8－9－10－11　12　13
第三章　14－15　16　17　18　19　42
第四章　20　21　22　24　25　26　27　28　29
第五章　30
- 戴瑞莎線：31－32－33
- 梅菲麗線：34－35　36　37
- 莫琳線：39　40　41







劇　　情：…布雷克…布雷克…

勝利條件：敵全滅。

失敗條件：布雷克陣亡。

寶　　物：(12,23)藥草、(25,35)『隱藏』掃瞄儀、(18,48)『隱藏』瞄準器

攻　　略：雖然第一關通常都是讓玩家練功用的，但是如果不小心一點，布雷克仍然可能會被敵人打死。在拿寶物之前，最好先將部份的敵人先清除，否則布雷克將會遭到圍攻。布雷克可以使用的技擊與法術大約都只有一次，如果可以把握機會用技擊與法術將敵人的隊長消滅，打起來就容易多了。



過關後可以得到布帽、藥草×2、解毒劑及5000G。



劇　　情：…布雷克…我是黛瑞莎…我在焚燬之廟等你…

勝利條件：擊敗梅菲麗。

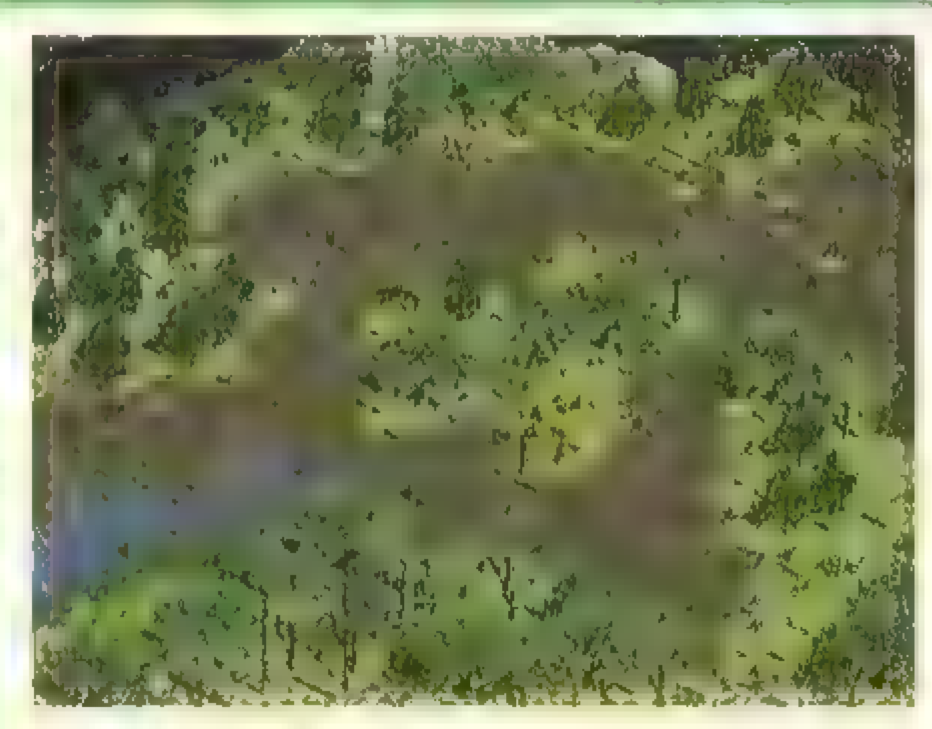
失敗條件：布雷克陣亡。

寶　　物：(9,38)青銅盾、(14,47)藥草

攻　　略：在梅菲麗的手下當中，一般的小嘍囉是相當容易解決的，不過崔奇與凱特就比較棘手了一點了。因此最好在他們兩人接近時，先加以打倒，以免讓布雷克陷入險境之中。



過關後可以得到闊斧、藥草、魔草及800G。



劇　　情：經由梅菲麗的指引，一行人不斷地向前走著，個性急躁的布雷克顯然已逐漸失去耐性…

勝利條件：擊敗哥布林王。

失敗條件：布雷克或梅菲麗陣亡或超過四十回合

寶　　物：(22,13)『隱藏』魔花、(25,16)槍、(4,35)麒麟之爪、(16,53,)『上鎖』鎖鍊甲 69 鎖鍊甲 69 鎖鍊甲 69 鎖鍊甲

攻　　略：雖然多了梅菲麗等助手，但是哥布林王的實力也不弱，如果遭到三個哥布林王的圍攻，那麼即使是布雷克恐怕也是凶多吉少。為了避免這種不利的情況，玩家除了先收拾小嘍囉外，對於接近中的哥布林王也要優先對付。

過關後可以得到藥草、藥劑、解毒劑與1000G。

接下來到城鎮中有兩個任務可以接。



任務1：謀反的村民

內　　容：那些該死的賤民居然敢背叛我？殺死他們！好好地發揮你的魔王本色吧，一個不留！我要殺一警百！



屠村，一人不留。

報　　酬：1000元賞金。

攻　　略：本次任務的條件雖然是屠殺村民，但是村民當中混雜了一些警兵與戰士，所以也不像想像中的容易應付。要練功順利的話，最好把戰士交給布雷克去對付，並且對佔據高處的敵人警兵多加小心。

完成任務的話，可以得到藥草、破舊的頭盔及1000G。

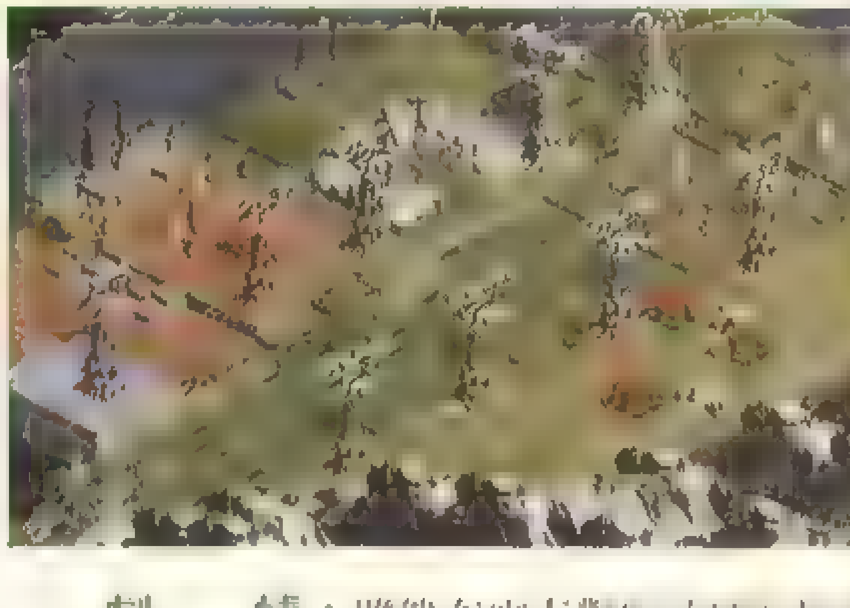
任務2：地獄火

內　　容：布雷克當年逃回封印之地時在荒亂中遺失了他的配劍「地獄火」，這把劍在百年來無人能夠摧毀，被祕密地收藏了起來。現在是奪回魔劍的大好時機！

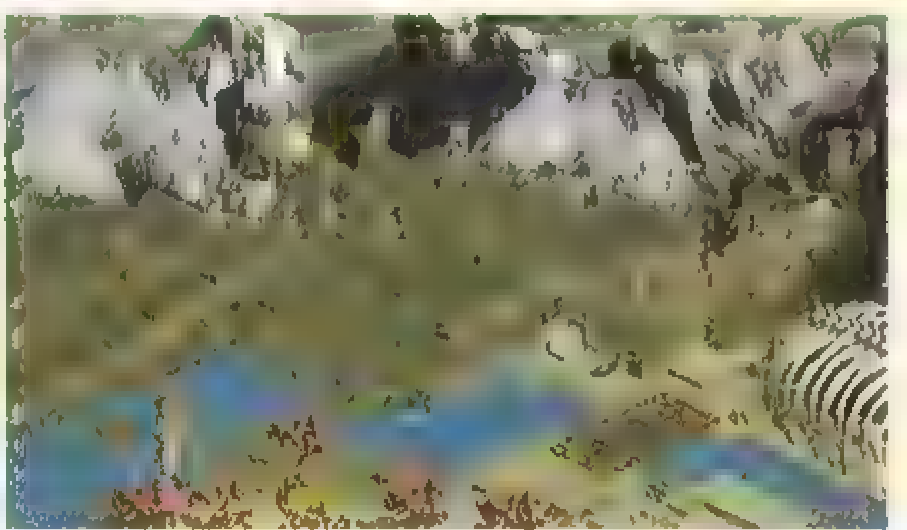
限　　制：無。

報　　酬：奪回魔劍地獄火。

雖然地獄火是一把非常有用的武器，不過只要看一下敵人的資料，就可以發現敵人的強度都高達二、三千以上，在早期遇上這種任務，我方是根本不可能完成的，所以只有乾瞪眼的份了。







劇　　情：隊伍的人數似乎是增加了，但目的地焚殲之刷還是遙不可及，"越過這個山頭就到了啦！"一路上梅菲麗就這麼不停地用這句話搪塞布雷克。

勝利條件：打敗所有的冒險者

失敗條件：布雷克或梅菲麗陣亡或超過五十回合。

寶　　物：(31,26)隱藏 鐵頭皮靴、(3,31)提神山泉 (22,44)『隱藏』紫水晶、(10,50)隱藏 龍延香

攻　　略：本關的敵人等級明顯提升，而且在第五回合會再從右方出現敵人，第十二回合又會從西方出現敵人。敵人通常會以勇士當前鋒，幻術師與弩兵則在後方偷襲，所以玩家要想辦法用技擊或法術將勇士先擊倒，然後再收拾幻術師與弩兵。最早的兩批敵人所在的位置都比我方低許多，玩家如果利用高度差，要取得勝利會比較容易。

過關後可以得到長劍、手杖、藥草×2、活力激素及1500G。

龍與地下城

劇　　情：雖然布雷克對梅菲麗的反感與日俱增，但方才的"活動"也著實讓他舒展了一下筋骨，因此對於梅菲麗的要求就暫時予以配合。"如果她敢作怪，我隨時可以宰了她！"布雷克這麼想著。

勝利條件：擊退地下城內的冒險者

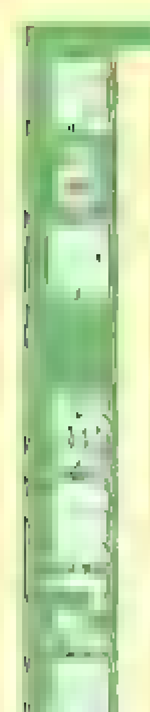
失敗條件：布雷克或梅菲麗陣亡或超過四十五回合

寶　　物：(8,11)隱藏 再生寶石、(17,19)隱藏 閃電之杖、(19,11)隱藏 筋力激素

攻　　略：本關的敵人集結於兩個集團，西邊的敵人數量不多，但是佔有地形上的優勢，玩家可以先找他們下手，把地形上的優勢先搶過來，然後再等待北邊的敵人前來。北邊的敵人數量相當多，最好能在他們分批前來時加以殲滅，否則要是被敵人的幻術師圍攻，將會有慘重的損傷。

過關後可以得到藥劑、力量之草、煩惱鑽石、魔力之泉、龍延香、麒麟之爪、小型護盾、連弩，及1800G。

攻略秘笈 Solution





劇　　情　不管梅菲麗如何抗議，布雷克還是堅持由新人影的墟地來帶路。很顯然地，這次旅途的時間縮短許多…

勝利條件：打倒守衛此地的聖者。

失敗條件：布雷克或梅菲麗陣亡或超過三十五回合。

寶　　物　(1[illegible],3[illegible])全盔、(2,39)長槍

攻　　略　本關的敵人數量不少，而且還有一些防禦力相當高的重裝守衛，所以又有一番苦戰了。還好在第九回合後，西方會出現一批盜墓者來攪局，他們可以分散敵人的兵力，降低我方所面臨的壓力。守衛此地的聖者雖然是牧師系的職業，但是攻擊力與防禦力都相當高，而且也具有抗魔法的能力，玩家大概只能派布雷克與他硬拚了。



過關後可以得到鋼牙及1000g。

第二章

第7關 布洛克城

劇　　情：恢復部份記憶的布雷克揮軍直逼奧爾本國境，因為他認為密碼鎖應該還在奧爾本人的手中。"我不但要搶回屬於我們的東西，還要讓他的國家寸草不生！！"布雷克怒吼道…

勝利條件：擊斃守備隊長。

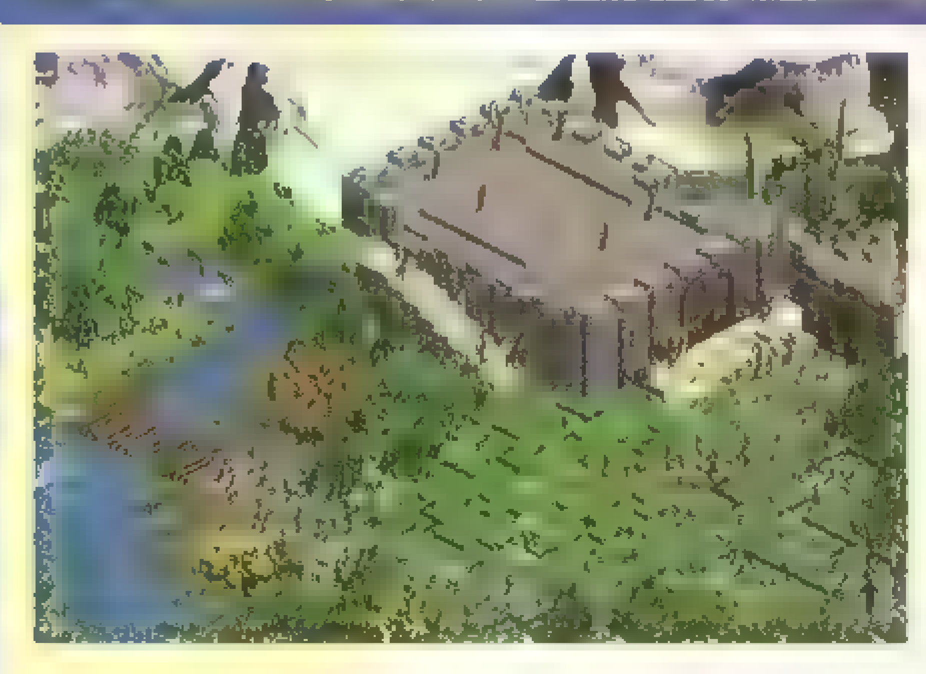
失敗條件：布雷克陣亡或超過四十五回合

寶　　物：(12,21)『隱藏』藥劑、(6,29)『上鎖』魔法書【亂】、(19,36)黑木杖

攻　　略：本關的敵人一開始會相互廝殺，不過到了第三回合就會集中全力對付我方，由於敵人是一窩蜂地衝過來，所以剛好可以用布雷克與黛瑞莎的法術加以重創。到了第七回合結束時，守備隊長將會出現，並且帶人將東、北、南三方的出路都堵住。西邊的高地可以提供地形上的優勢，玩家可以先將第一批的敵人殲滅後，轉向登上西方的高地，然後等待敵人前來。守備隊長雖然是一個具有許多強力法術的法師，不過在手下都被消滅後，他就會因為士氣過低而在畫面上跑來跑去，這時玩家要除去他就容易多了。

過關後可以得到戰鬥之書及4000G。

第8關 桑貝拉城



劇　　情：裝作沒聽見梅菲麗的抱怨，布雷克又揮軍上路了，矗立在他們面前的是號稱奧爾本之盾的桑貝拉城，由城上嚴密的守衛看來，後知後覺的奧爾本人終於發現事態嚴重了…

勝利條件：擊倒守備隊長及援軍隊長。

失敗條件：布雷克、黛瑞莎、梅菲麗任一人陣亡或超過五十回合。

寶　　物：(13,30)大型戰盾、(20,44)魔草

攻　　略：本關的敵人分成兩大部份，一邊是由守備隊長所領導的城上守軍；一邊是從西北方出現，由援軍隊長率領的援軍。雖然城堡具有絕對的地形優勢，而且敵人援軍要一段時間後才會出

現，但是玩家並不能在這段時間內將城堡攻下，所以最好還是將城下的守軍收拾後，把部隊集結在離城堡有點距離的地方，等待敵人的援軍前來。由於本關的地形不利移動，所以敵人援軍在移動時會逐漸分成兩群，玩家應該利用這個機會將他們各個擊破。

至於城上的守軍方面，由於敵人在城牆的周圍部署了好幾個強弩手，如果我方強行進攻，將會有慘重的損傷；因此，可以派已經練成"輕功"能力的梅菲麗飛上城牆，先將強弩手打退，讓其他的人員能夠有足夠的時間從階梯登上城牆。

過關後可以得到藥劑、魔花及2500G。

第9關 泰坦平原



劇　　情：桑貝拉城失守後奧爾本的外圍防線宣告崩潰，魔軍的威名傳遍整個西方大陸，奧爾本上緊急徵募兵員，希望能在毫無掩蔽的平原上以優勢兵力擊敗人數較少的魔軍。

勝利條件：擊退奧爾本騎士團。

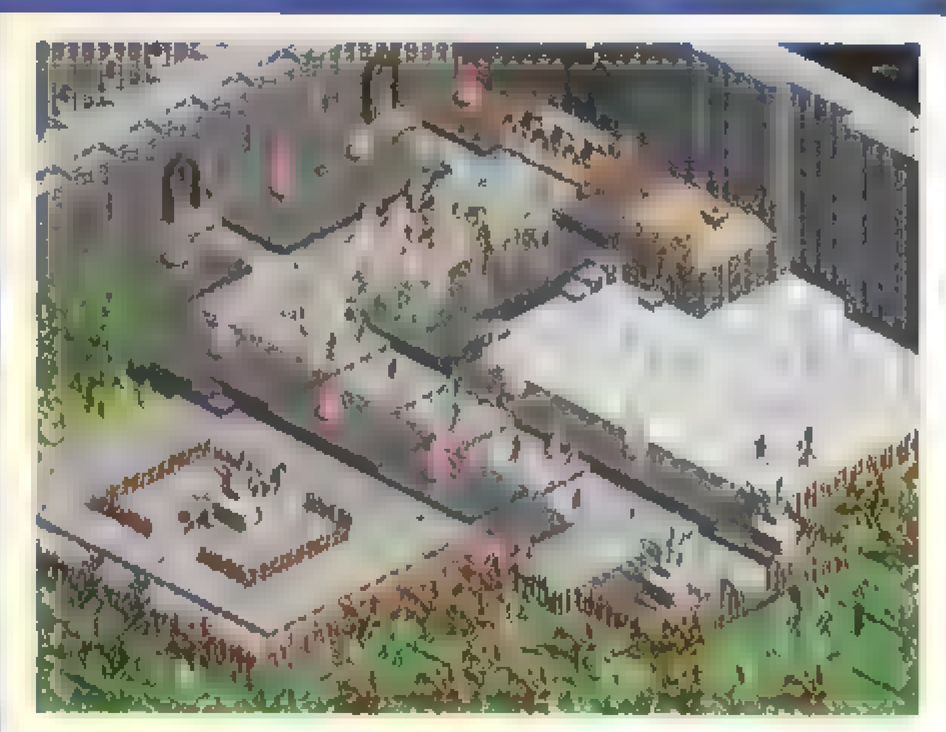
失敗條件：布雷克陣亡或超過四十五回合。

寶　　物：(22,29)筋肉激素、(28,32)『隱藏』碧玉、(10,37)女神的眼淚

攻　　略：本關的敵人數量非常多，不過只要打倒奧本騎士團團長就可以過關。開始的時候，民兵部隊就會開始向我方進逼，雖然他們的等級很低，但是也沒有多少經驗值可以賺，所以還是儘速將他們全部擊倒吧！到了第六回合左右，西方的步兵部隊會開始向我方移動，而到了第八回合左右，北邊的騎兵部隊也會開始殺過來；如果讓這兩股兵力合流，對我方將是相當不利的事。如果玩家無法在騎士團趕來前就將步兵團擊潰，那麼就只好集中全力將騎士團的團長擊倒，以免造成我方人員陣亡。由於本關陣亡的人無法在下一關出現，玩家千萬不要忘了這一點。

過關後可以得到戰鬥之書及1000G。

第10關 死囚騎士



劇　　情：梅菲麗領著大家向奧爾本城進發，眼前出現了一座對布雷克與維瑞莎十分陌生的建築物，這座外觀冰冷的建物正好座落在通往奧爾本城必經之路上…

勝利條件：擊退獄方行政人員。

失敗條件：布雷克陣亡或超過四十回合。

寶　　物：(19,[illegible])麒麟之爪、(9,23)萬用鑰匙、(3,17)『隱藏』飛龍之靴

攻　　略：雖然在第七回合時，上方的三個死囚騎士會加入我方，但是由於他們身陷重圍中，在幾個回合內就會被敵人給殲滅，所以對我方的助益並不大。不過利用死囚騎士分散敵人兵力的機會，玩家可以趕快將部隊向前推進。敵人的數量雖多，但是只有典獄長副手的實力較強，其餘的人則不難解決。

過關後可以得到戰鬥之書及3000G。

接下來會進入城鎮，玩家可以先到教會復活三個死囚騎士，然後到酒店接任務。





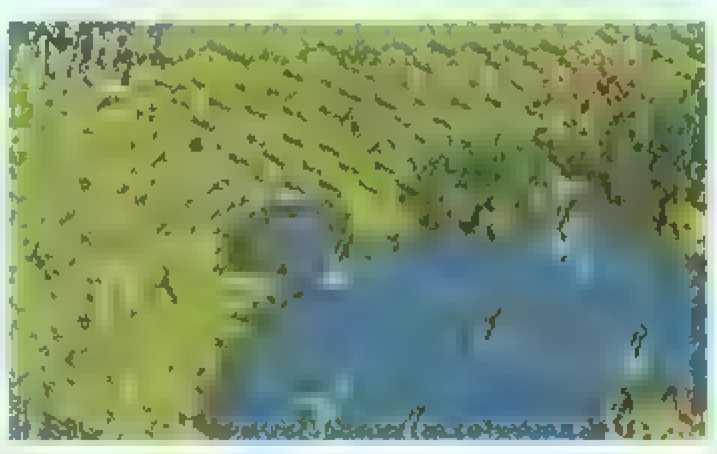
●任務3：蜥蜴人部落

內　　容：性喜居留在水邊的蜥蜴人日前打劫了一個村落收穫正豐，這批財寶都還留在蜥蜴人的巢穴裡。半數的蜥蜴人目前不在洞穴中，是一個突擊的好機會。

限　　制：十五回合後半數蜥蜴人會趕回來。

報　　酬：蜥蜴人的財物。

攻　　略：本次任務必須穿過一片水澤，所以不能在水上行走的騎士就不用出場了。而我方同屬於蜥蜴人的城地，具有快速穿越水澤的能力，可以幫助我方順利取勝。只要我方人員登上南邊的陸地，就算完成任務，可以得到魔力之泉、提神山泉、麒麟之爪、力量之華、枯木之根、閃電之壺及3000G。



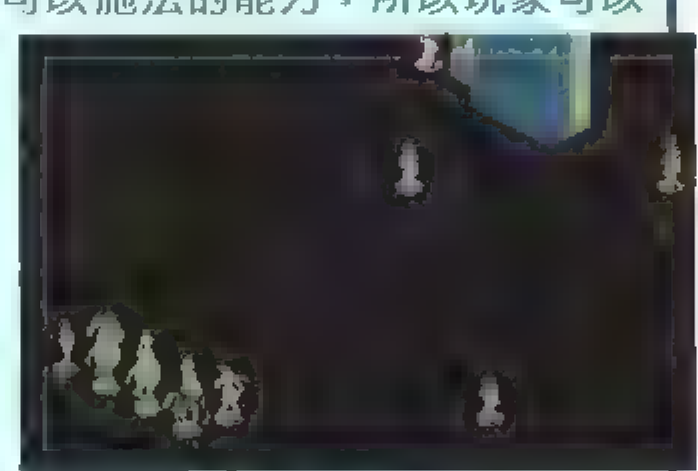
●任務4：闇寂洞窟

內　　容：傳說闇寂洞窟是大魔法師赫德克里士的故居，傳說裡面藏著許多令魔法師們垂涎的魔法寶典，這個傳說已經讓無數冒險的人丟了性命，現在已經很少人趕再嘗試了。現在我願意提供一筆獎金鼓勵人們前去這個不見天日的洞窟探險，只要能取回法師遺物不論是誰都可以領到賞金。

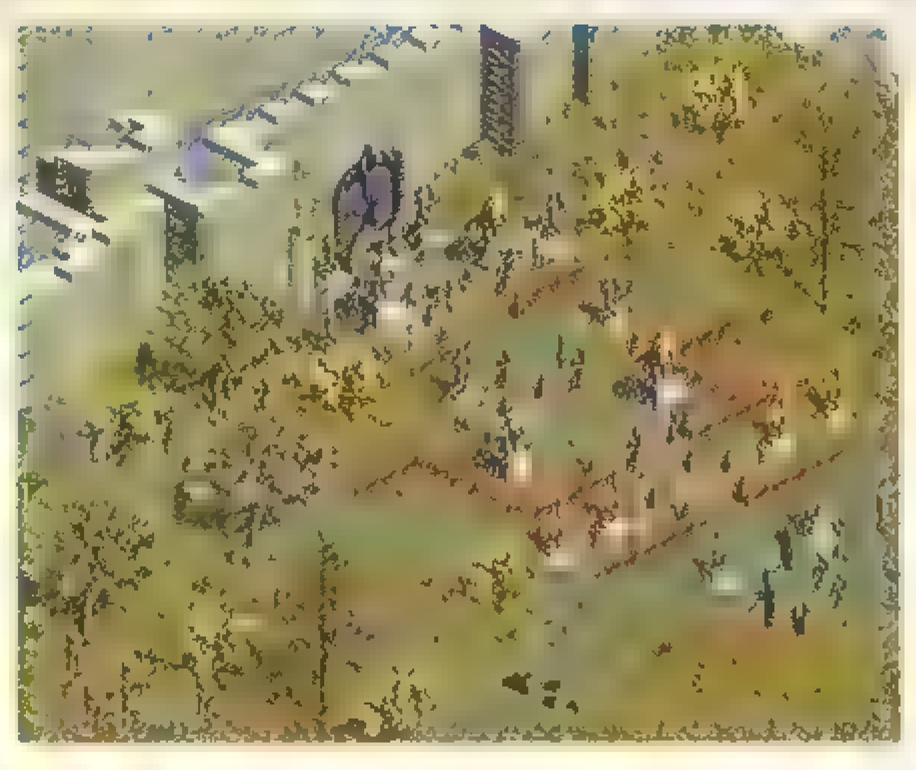
限　　制：取得法師的遺物。

報　　酬：10000元賞金。

攻　　略：本次任務的敵人是一些魔法師，但是他們卻沒有可以施法的能力，所以玩家可以放心加以攻擊。要取得魔法師的遺物，必須把人員移動到書櫃，即座標(16,23)附近，就可以取得智慧草、鳳凰之羽、結界紋章、灼燄之瓶及10000G。



第11關　藍天騎士團



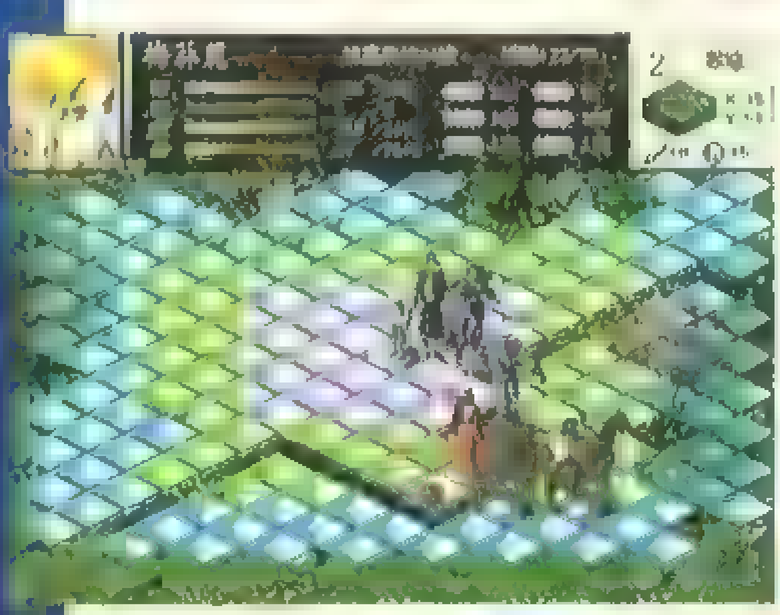
劇　　情：魔軍一行抱著必定的心情一路哼著歌到了奧爾本城前，原本以為不會受到多大的阻礙便可輕鬆入城，沒想到卻見到了滿城飛舞的旗幟與閃閃發亮的銀色盔甲，布雷克內心一震…

勝利條件：擊退藍天騎士團

失敗條件：布雷克陣亡或超過四十五回合

寶　　物：(12,17)聖書【卷二】、(16,19)【上鎖】盾盔、(20,33)一清丹、(10,44)□劈

攻　　略：本關的敵人數量非常多，如果玩家一開始就貿然向前衝，將會觸發多數的敵人前來攻擊，在敵人的圍攻下，我方可能有許多隊員會被剁成肉醬。還好在我方開始佈陣的位置後方是一個高地，可以提供良好的地形效果，並有效阻礙敵人的推進。因此，把人員移動到高地上，以逸待勞等待敵人前來送死，是個滿不錯的選擇。不過敵人要到了第七回合以後才會開始分批前來，所以玩家要有耐心等下去。只要打倒海克莉絲，本關就算完成，如果想要開寶箱或是想練功的玩家，可別太早打倒她。





過關後可以得到3500G。

第12關 海克莉絲之陣

劇　　情：一進城中眾人不禁心中一凜，遠處海克莉絲指揮若定，城中早已佈滿了藍天騎士，大家都已進入戰鬥位置，只等海克莉絲一聲令下…

勝利條件：擊退藍天騎士團。

失敗條件：布雷克陣亡或超過四十五回合。

寶　　物：(19,26)鐵甲、(23,44)隱身塗料、(6,58)『上鎖』人魚豎琴

攻　　略：本關的敵人雖多，但是分得相當散，所以並不難對付。在第七回合時，西方會出現由魔法師之塔所趕過來的敵人援軍，由於這些敵人所處的位置較低，玩家可以先擊敗他們後，再回頭對付藍天騎士團。到了第十二回合，海克莉絲會溜走，如果玩家不能先打倒她，就必須將所有登場的敵人都殲滅，才能過關。

過關後可以得到解毒劑、一清丹及4000G。

第13關 抱頭鼠竄

劇　　情：一行人趕到後門方才發現奧爾本王提著大包小包準備逃亡，而海克莉絲好像正和他爭論些什麼…

勝利條件：擒拿奧爾本王。

失敗條件：布雷克陣亡或超過三十五回合

寶　　物：(22,29)『上鎖』神經毒素、(6,43)『上鎖』魔法書【綠】、(10,47)『上鎖』聖袍、(25,47)『上鎖』提神聖水、(19,66)『上鎖』奧爾本皇冠

攻　　略：雖然本關一開始的敵人並不強，但在第五回合會從東方出現大批的敵人援軍，所以玩家可以邊打邊向西方移動，搶佔地形上的優勢。只要打倒奧爾本王，這關就算完成，所以玩家可以先將所有的寶箱都拿光後，再將奧爾本王擒下；當然，在此之前，一定要讓梅菲麗川"偷術"將奧爾本王身上的好裝備都扒光才行。

過關後可以得到鑽石項鍊及10000G。

第三章 魔法師之塔



第14關 勇士高地

劇　　情：布雷克處理完奧爾本王後，女魔法師莫琳領著魔軍往西方的高原前進，傳說中魔法師之塔就位於高原深處的翠綠之森中。要到翠綠之森首先須經過由高原戰士所據守的西克拉亞高原…

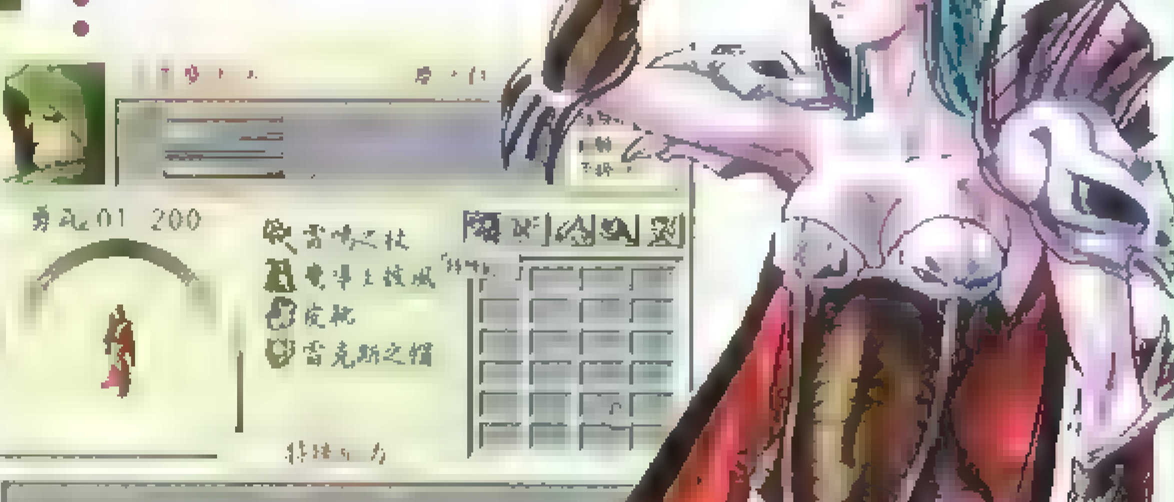
勝利條件：讓怒吼的巴特閉嘴。

失敗條件：布雷克陣亡或超過四十回合。

寶　　物：(8,22)巨斧、(3,43)再生果實

攻　　略：本關的敵人數量很多，而且一開始就會衝過來，玩家可以利用敵人整群接近的機會，用魔法加以重創。敵人當中有許多魔法師與弓箭手，只要能夠先將他們一一除去，要獲勝就不難了。只要打倒巴特，本關就算完成了。

過關後可以得到1500G。



攻略秘笈 Solution

第15關　西爾曼山城

劇　　情：魔軍擊敗了高原戰士的前哨部隊，接著便直搗高原戰士的老家——西爾曼山城。

勝利條件：打倒戰神布朗哥。

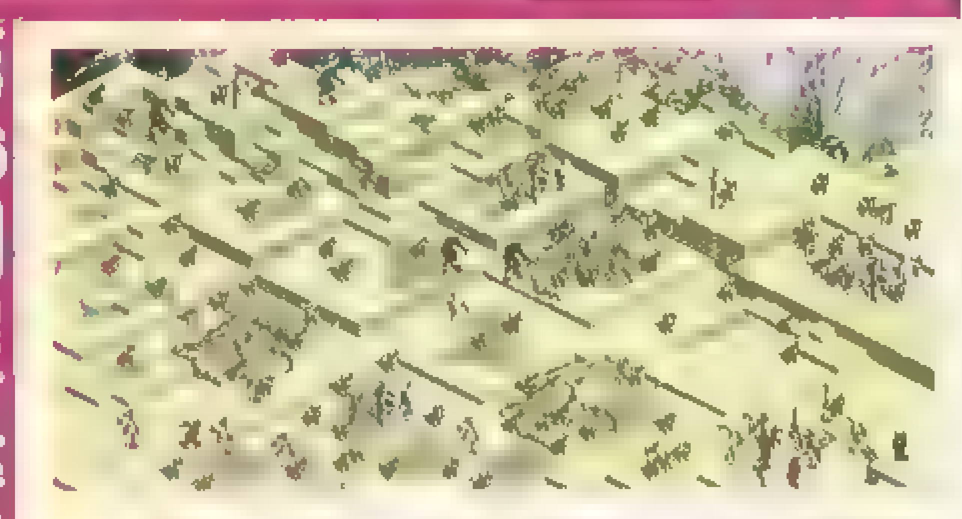
失敗條件：布雷克陣亡或超過四十五回合。

寶　　物：(6,36)『隱藏』魔花、(25,43)雷克斯之帽、(4,47)聖書【卷三】

攻　　略：本關的敵人分成兩部份，如果玩家想練功，可以先將西邊的敵人都消滅後，再轉過頭對付戰神。戰神的部隊布署在高地上，如果玩家不能先將部份的敵人弓箭手引下來，將會遭到他們從高處用弓箭狙擊。

過關後可以得到戰鬥之書及5000G。

第16關　巨獸墳場



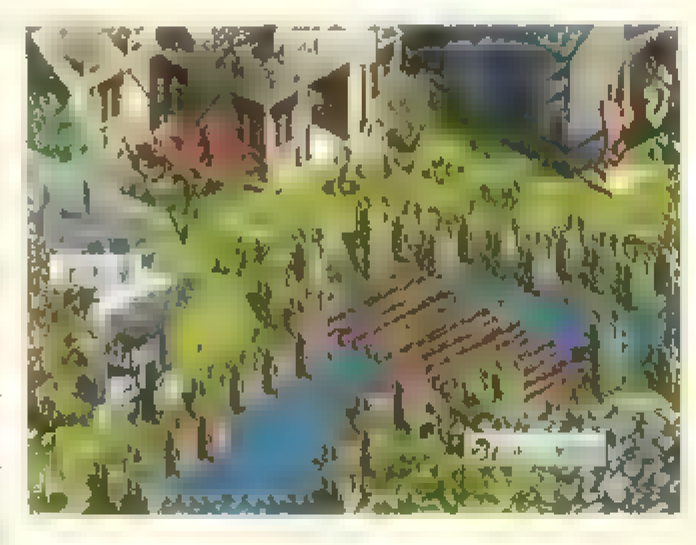
劇　　情：擊敗了高原戰士一族，魔軍繼續向著翠綠之森的方向前進，就在翠綠之森的入口處，眾人見到了難得的景象，這裡到處是史前巨獸的骨骸，據莫爾的說法，任何被委托接受魔法師訓練的高原戰士都會被送到這裡接受試煉。

勝利條件：清光所有的怪物。

失敗條件：布雷克陣亡或超過四十回合。

寶　　物：(7,16)力量之戒、(1,37)『上鎖』魔法書【紅】、(24,38)魔力之泉、(10,51)『上鎖』『隱藏』貓眼石

攻　　略：本關的敵人主要以西方的魔物為主，如果玩家在前一關的商店中買了一些十字架來裝備在身上，要打倒這些魔物並不難。由於敵人散布在各地，玩家可以一邊清除敵人，一邊搜刮寶物。將所有怪物消光後就過關了。



過關後可以得到6500G。

第17關　翠綠之森



劇　　情：這裡是魔法師之塔的天然屏障，森林裡的樹木參天且枝葉茂密，環顧四周一片綠色，一旦進入其中很容易失去方向感，因此就算能走進森林還是無法找到魔法師之塔的正確位置，魔法師之塔就靠這樣的天然掩蔽屹立了近半世紀的時光。

勝利條件：擊敗地龍。

失敗條件：布雷克陣亡或超過四十五回合。

寶　　物：(10,25)皇家軟靴、(22,37)龍之甲冑、(6,55)枯木之根

攻　　略：本關的只要打倒地龍就可以過關，不過想要練功的玩家，可以先把其他敵人都收拾後，再去對付地龍。地龍的吐火攻擊殺傷力很大，玩家可不要過於輕忽了。



過關後可以得到7000G。

第18關 魔法師之塔

劇　　情：莫琳熟練地領著大家穿越了陰森森的翠綠之森，到了高聳的魔法師之塔前。傳說塔前的草園葬著歷代的高級魔法師，他們在死後用英靈守護此塔，任何企圖靠近的陌生人都會受到死靈魔法師的攻擊。

勝利條件：擊倒邪靈召喚師

失敗條件：布雷克陣亡或超過三十五回合

寶　　物：(15,38)『上鎖』魔法書【黑】、(7,50)『隱藏』針刺弩、(14,60)隱身塗料

攻　　略：本關的敵人雖然只有寥寥幾隻，但是大部份都是實力遠在我方之上的死靈魔法師。由於這些敵人擁有許多的特殊能力，玩家要打敗他們機會是相當渺小的。為了減低傷亡，只有使盡全力攻擊邪靈召喚師，才是正確選擇。



過關後可以得到針刺弩及7500G

第19關 爭風吃醋



劇　　情：一入魔法師之塔，莫琳立刻熟練地帶領大家東鑽西走，不一會便到了塔頂，也就是魔法師之塔最重要的實驗室兼藏書之地。

勝利條件：擊敗大魔法師梅琳。

失敗條件：布雷克陣亡或超過四十五回合

寶　　物：(7,24)智慧草、(18,28)仙丹、(4,29)魔石、(17,49)魔導士披風

攻　　略：本關的敵人都是一些法師，玩家應該將人員的推進速度放慢，以免遭到多個敵人同時以法術攻擊，而造成慘重的死傷。如果能將法師引過來，可以讓我們有足夠的機會將法師們各個擊破。



過關後可以得古老魔法書及10000G

第42關 莫琳的反叛



劇　　情：當晚莫琳非但沒有查閱資料，反而和姐姐梅琳共商擺脫魔人和魔軍的方法…

勝利條件：打倒莫琳梅琳姐妹等怪獸。

失敗條件：布雷克陣亡

寶　　物：無

攻　　略：本關的一開始的敵人都是東方魔物，而且佔據了高地，玩家在攻擊時要注意地形效果。到了第三回合，莫琳姐妹會再召喚出以西方魔物為主的第二批援軍，第七回合則會召喚出惡魔。這些敵人當中，惡魔的魔法能力很強，玩家最好在牠施法之前就加以消滅，以免受到重創。只要打倒梅琳，就算任務完成；但是為了練功，還是先把所有的的人都砍光吧！



攻略秘笈 Solution

第四章

第20關 魔法師之塔

劇　　情　魔法師之塔的史籍中，對於百年前的奧爾本光榮戰爭有著詳細的描述，至於封印之鑰（斋鹛鎖）最後落入誰的手中卻沒有多加著墨，只有約略提到前奧爾本王將戰後的政務全權交給聖者處理，種種跡象顯示，斋鹛鎖應該在聖者後裔的手上……然而，繼任的奧爾本王對聖者的後裔心生疑忌，就在三十年前以陰謀纂位的罪名連同以聖教作為信仰的藍天騎士團一同放逐到克拉罕大陸的西北邊陲…

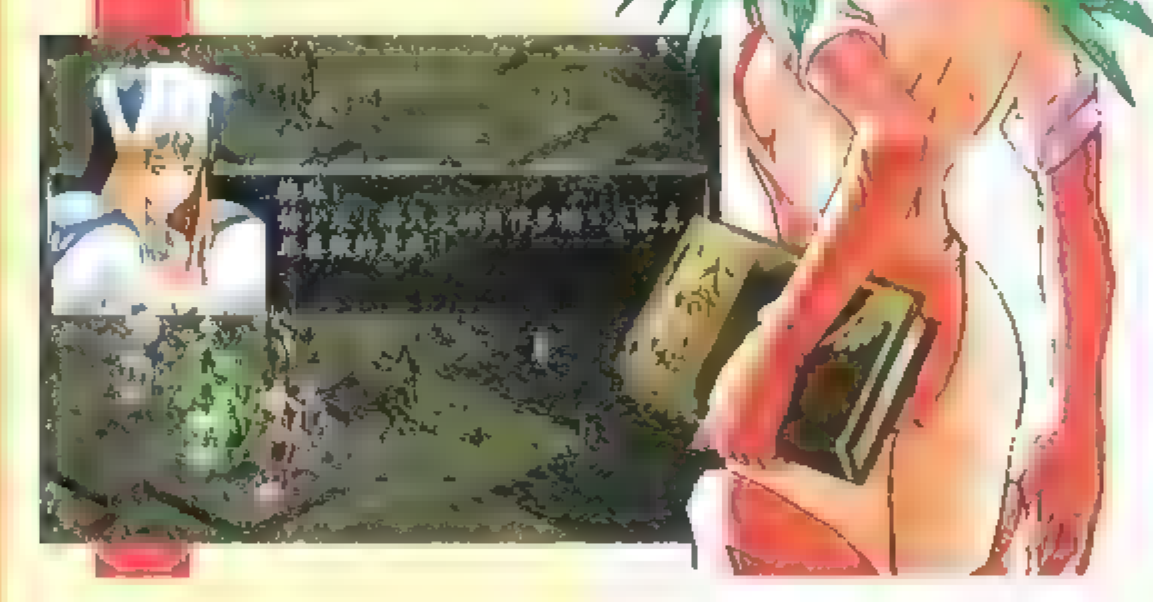
勝利條件　清理所有的怪物。

失敗條件　布雷克陣亡或超過四十回合。

寶　　物　(12.10)鳳凰之羽、(9.25)合金牙、(19.43)『上鎖』聖書【卷五】

攻　　略：本關是一個練功的絕佳場所。敵人的數量雖然多，但是並不強，所以玩家可以利用機會努力賺取經驗值，敵人當中，只有暗黑騎士比較強，只要先除去他，其他的敵人都很容易對付。

過關後可以得到魅誘之香及8500G。



第21關 藍天騎士團

劇　　情　到了這裡已經是藍天騎士團的勢力範圍，藍天騎士們沒料到魔軍會殺到，紛紛慌了手腳…

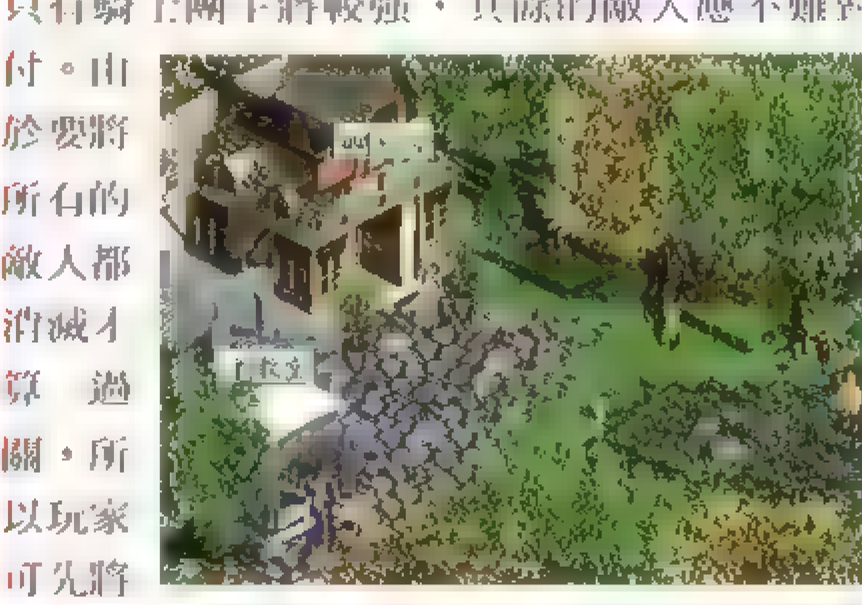
勝利條件　殺光騎士團

失敗條件　布雷克陣亡或超過四十五回合。

寶　　物　(6,15)藥粉、(13,25)風暴之斧、(27,32)騎士頭盔、(3,43)『上鎖』惡魔契約

攻　　略　本關的敵人除了在一開始出現的小貓幾隻外，在第三回合會從右下方出現騎士與牧師組成的第二批敵人，第六回合則會從右上方出現以騎士為主力的第三批敵軍。在這些敵人當中，只有騎士團主將較強，其餘的敵人應不難對付。由於要將所有的敵人都消滅才算過關，所以玩家可先將所有寶箱當中的物品都拿光，然後再把敵人的牧師殺死。





過關後可以得到8500G。

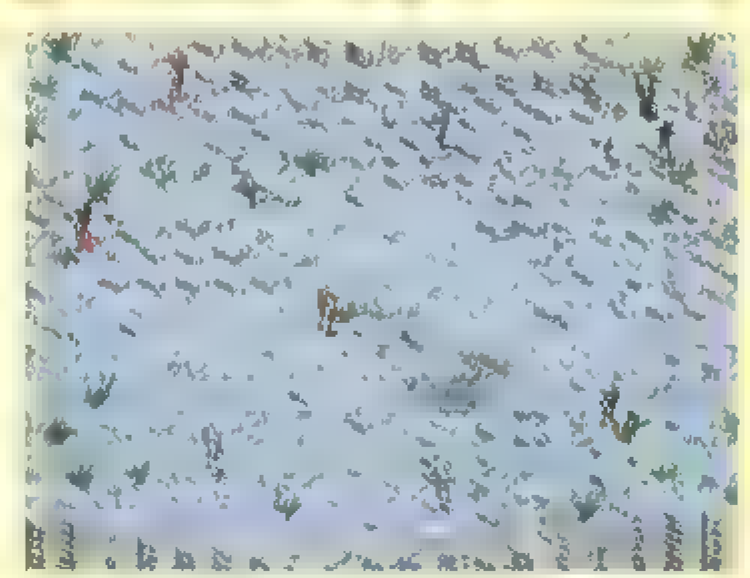
任務5：找尋藏寶圖

奧爾本王的藏寶圖失落在大平原上，皇家步兵團在該區搜索，如果你能找到或搶到那藏寶圖並交給我們，我們小偷公會願意給您許多報酬作為代價。

限　　制：二十個回合之內取得藏寶圖並脫離。

報　　酬：9000元賞金。

攻　　略：本關的敵人數量不少，不過只要打倒距離玩家最近的敵人，就可以取得古老的地圖，而順利完成任務。如果玩家想要練功的話，可以不用急著將該名敵人打倒



完成任務後，可以得到古老的地圖與9000G

任務6：邪神鬥惡神

真神會保佑你，消滅我們的敵人：背叛真神的邪惡異教「阿塔拉」，殺光異教徒，奴役異教徒！真神會保佑你！

限　　制：殺光阿塔拉教徒，一人不留。

報　　酬：1元賞金。

攻　　略：本次的任務相當容易完成，因為敵人都是屬於牧師系的，對玩家的人員能造成的傷害相當有限。如果玩家想練功的話，可以把敵人重創但是不要趕盡殺絕，讓他們彼此相互醫療後，然後再加以攻擊



完成任務後，可以得到神明言語錄圖與1G

騎士平原

劇　　情：獲知敵軍來襲的聖騎士迅速地整理軍隊在騎士平原佈陣迎擊，面對強敵令布雷克異常興奮，狂暴的血液在他體內沸騰！

勝利條件：擊退聖騎士坎特

失敗條件：布雷克陣亡或超過四十五回合。

寶　　物：(13,21)『上鎖』神明言語錄、(6,23)『隱藏』鷹爪戰靴

攻　　略：本關的敵人主要分成三群，只要玩家不要過度接近，敵人大約在第七回合才會開始主動出擊。利用這個機會，玩家可以先進攻上方的敵人，搶佔有利的地形。聖騎士坎特的攻擊力相當驚人，玩家最好能在他接近之前，就先將大多數的敵人都擺平；如果無法作到這一點的話，起碼也要讓法師用"精神喪失"的法術，讓多數的小嘍囉都喪失戰鬥能力。打倒坎特後，就算任務完成，因此最好先將寶箱中重要的轉職道具弄到手後，再將坎特擊倒。





過關後可以得到戰術之書及10000G。



藍天騎士堡



劇　　情：第一陣被擊敗的藍天騎士們退入藍天騎士堡做最後的困獸之鬥，殺紅了眼的布雷克無視陌生的地形仍命全軍進攻，誓將騎士們全數殲滅…

勝利條件：擊退聖騎士坎特。

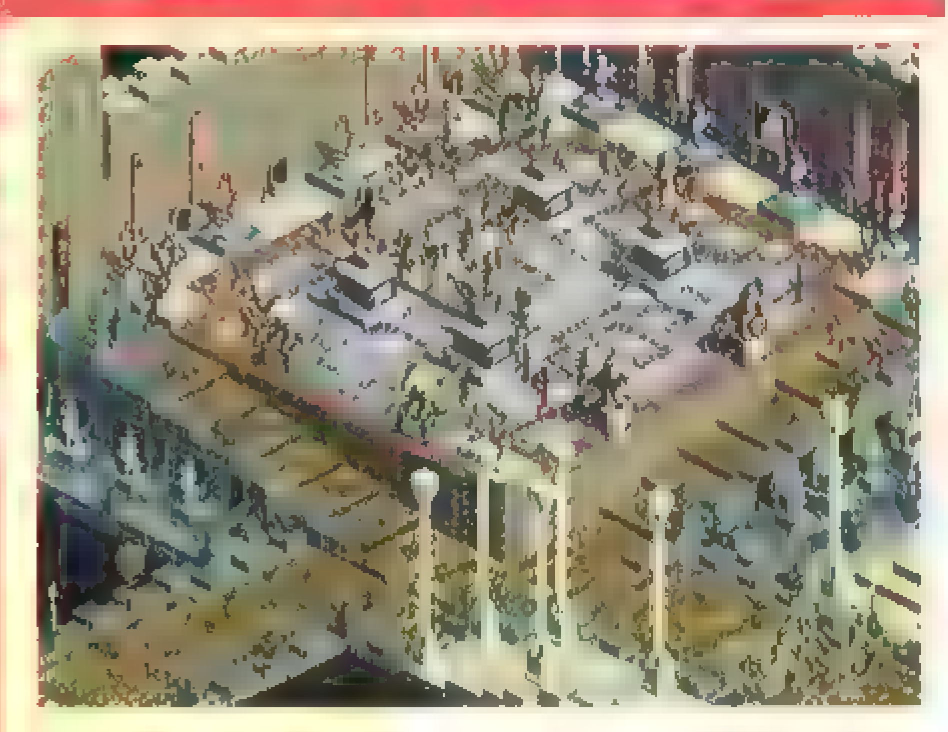
失敗條件：布雷克陣亡或超過五十回合。

寶　　物：(13,26)『上鎖』聖杯、(18,37)閃電之壺、(3,39)聖書【卷四】、(9,56)戰士塔盾

攻　　略：本關一開始最好先讓我方的人員往後退，因為敵人的前鋒部隊是些佔據較高位置的弓箭手，如果不能將他們引過來，仰攻的局面將會使我方傷亡慘重。一旦坎特開始移動後，玩家就應該開始將我方人員往下移，讓他沒有地形優勢可用。到了第十回合左右，敵人會從左側出現一批援軍，在對付坎特時可別忘了他們。



過關後可以得到12000G



劇　　情：藍天騎士團節節敗退，只剩下少數的騎士固守代表騎士精神的議事廳…

勝利條件：殺光所有的藍天騎士。

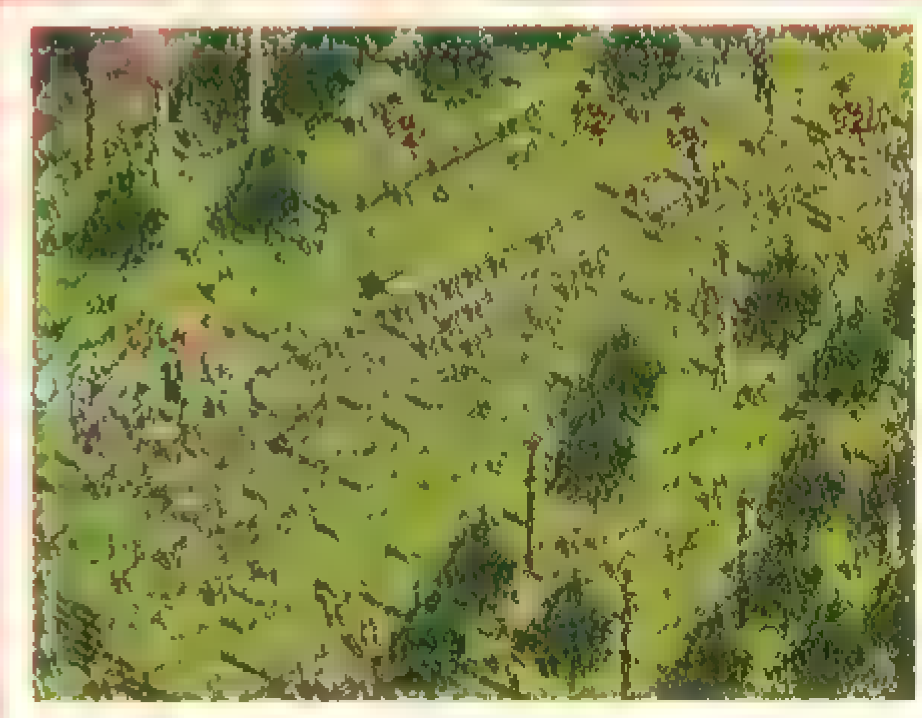
失敗條件：布雷克陣亡

寶　　物：(18,21)『隱藏』魔法書【白】、(12,30)聖光甲、(5,51)提神山泉、(18,52)類固醇

攻　　略：由於敵人佔據著高地，並在高台邊緣佈置了一些弓箭手，使得我方上攻的難度增加不少。不過如果我方不上前攻擊的話，除了失去不少的練功機會，而且在第十二回左側出現敵人援軍時，我方將會陷入腹背受敵的情況，為了擺平高台上的弓箭手，可以派[illegible]及一些會輕功的人，以最快的速度衝上高台，迅速將弓箭手清光，接著其他的人就可以順利推進嘍。

過關後可以得到15000G。

陌生敵人



劇　　情：布雷克一行人追著足跡到了伊佛山徑，黛瑞莎發現足跡的方向是朝向封印之地而陷入了沈思，就在這個時候，幾道刺眼的光芒照得大家張不開眼…

勝利條件：擊倒所有敵人。

失敗條件：布雷克陣亡或超過三十五回合。

寶　　物：(10,14)『上鎖』殺龍槍、(5,43)女神的眼淚

攻　　略：本關的敵人數量並不多，但是武器的射程都相當遠，所以千萬別讓我方的法師或牧師過於接近前線，以免遭到連續攻擊。

過關後可以得到13000G。

接下來可以到城鎮中接任務。

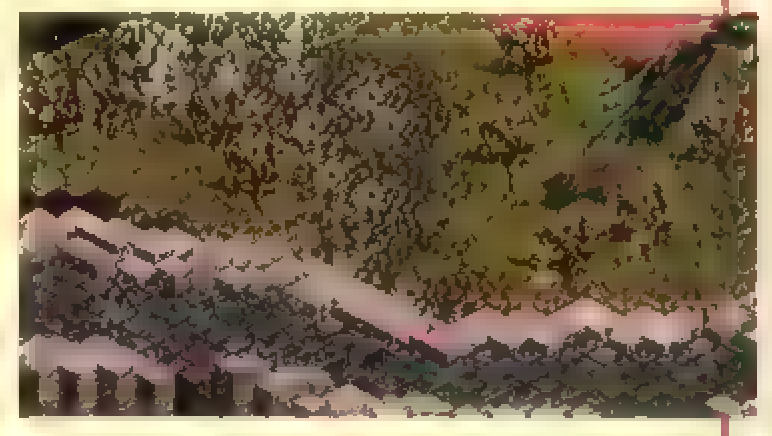
任務7：殺人與被殺

背　景　血池武士是一群極為難纏的戰士團體，以接任務收取酬勞為業。一週前血池武士暗殺了我的父親，如果你願意幫我解決這些武士，讓他們也嘗到被暗殺的滋味。

限　制　不能有血池武士逃走。

報　酬　現金與許多值錢的物品。

攻　略　本次任務的敵人都相容易對付，除了頭子血池之尊會隱形之外，並沒有需要特別注意的地方，所以不妨讓等級較低的人出來練練功。



完成任務後，可以得到護身符、閃電之壺、吸收面具、戰鬥之書及5000G。

任務8：魔狼的洞窟

背　景　從村民口中聽到每到滿月就會有成群的狼人出沒，襲擊鄰近人類村莊，搶走不少寶物。這可是一個又顯名聲、收穫又豐的任務。

限　制　無。

報　酬　狼人掠奪來的財物。

攻　略　本次的任務相當容易，可以讓一些等級較低的人上場練練功。



完成任務後，可以得到惡魔契約、血腥屠夫、騎魔帽及1500G。

第26關 賞金獵人



劇　　情：大夥還未從剛剛的變故中清醒過來，天空此時又傳來了巨大的降聲…

勝利條件：擊敗所有有敵意的賞金獵人。

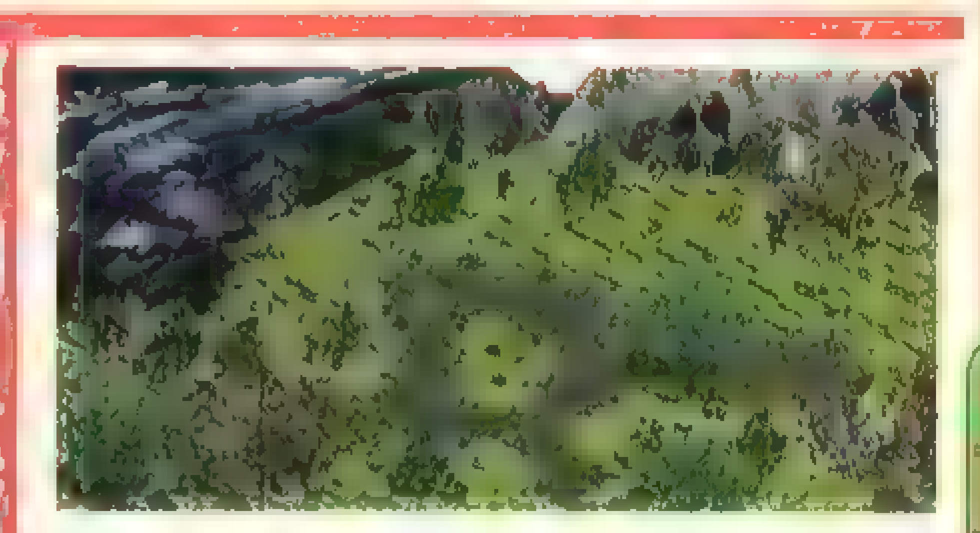
失敗條件　布雷克或火焰女郎陣亡或超過五十回合。

寶　　物　（ 6,25）琥珀、（14,33）提神聖水、（ 6,36）『隱藏』枯木之根

攻　　略：本關的敵人都是一堆具有長程攻擊火力的機械獸。為了避免火燄女郎被敵人圍攻，最好趕快將我方的人員調過去解圍；然後再全力對付下方的敵人。

過關後可以得到14000G。

第27關 重火力



劇　　情　一行人終於從山徑中進到了平原地區，迎接他們的是一艘巨大的星際戰艦及一群所謂的星際傭兵…

勝利條件　打敗重火力。

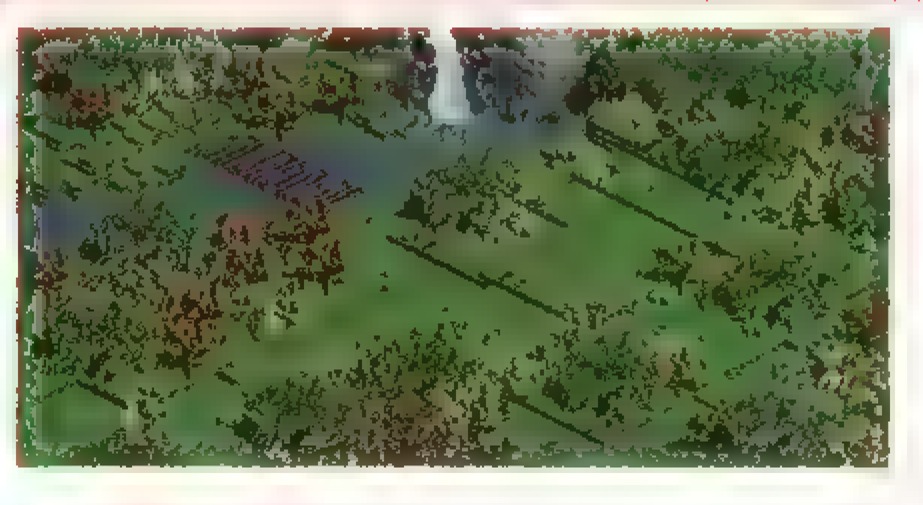
失敗條件　布雷克或火焰女郎陣亡或超過五十回合。

寶　　物　（11,25）一清丹、（14,37）智慧草、（ 3,44）『上鎖』海神之杖

攻　　略　本關一樣要面對一群具有遠程攻擊力的敵人。雖然多數的敵人都不強，但是為了保險起見，玩家最好還是先從上方進攻，以確實掌握地形的優勢。

過關後可以得到18000G。

第28關 陷阱



劇　　情：布雷克一行人追著足跡進入了幽冥之森，一股詭異的氣氛充滿四周，黛瑞莎正想警告布，但為時已晚，布雷克一步踩入了警戒範圍中，母船的防衛機制開始動作，自動機械兵立刻出現清除入侵者！

勝利條件：清除所有阻礙。

失敗條件　布雷克陣亡或超過四十五回合。

寶　　物　（10, 4）魔劍銀閃光、（ 5,15）『上鎖』護身符、（17,21）鳳凰之羽、（ 7,28）再生果實



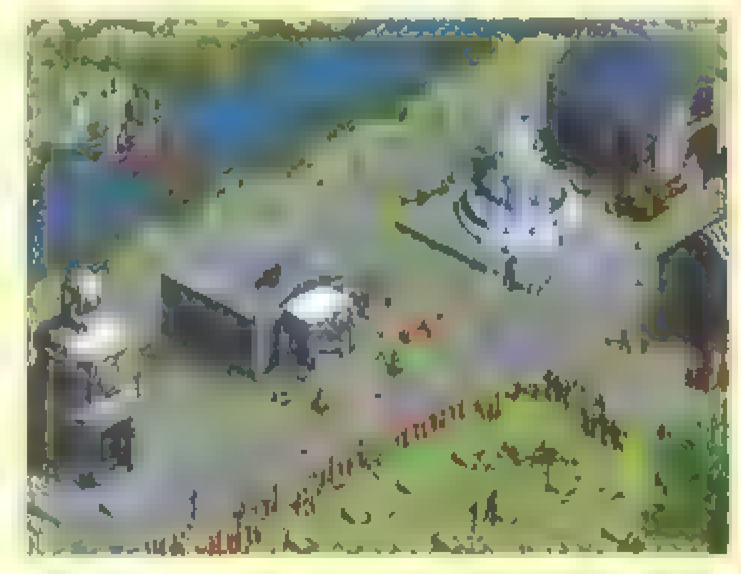
◎任務9：瑞斯的秘密

內　　容：不知從那裡出現的東方妖物佔領了附近的一個村莊，我的手下大概掛在那裡了，不管他的屍體是不是還在，去把他身上的東西都給我拿回來！記得不要隨便亂看！

限　　制：無。

報　　酬：很多就對了！

攻　　略：本次任務的敵人數量雖多，但是都不是很強的對手，所以應該很輕易就可以完成。在任務開始幾個回合之後，因為梅菲麗偷看盜賊頭子所交代拿回來的東西，使得盜賊集團也加入了戰局。只要打倒盜賊頭目，任務就算完成了



完成任務後，可以得到毒品及100G

◎任務10：屠龍任務

內　　容：我收集各式珍奇異獸的標本已經很多年了，唯一的遺憾就是還沒能得到龍的標本。現在有一頭落單的龍出現在附近，我要得到牠！幫助我的人也可以得到他想要的！

限　　制：無。

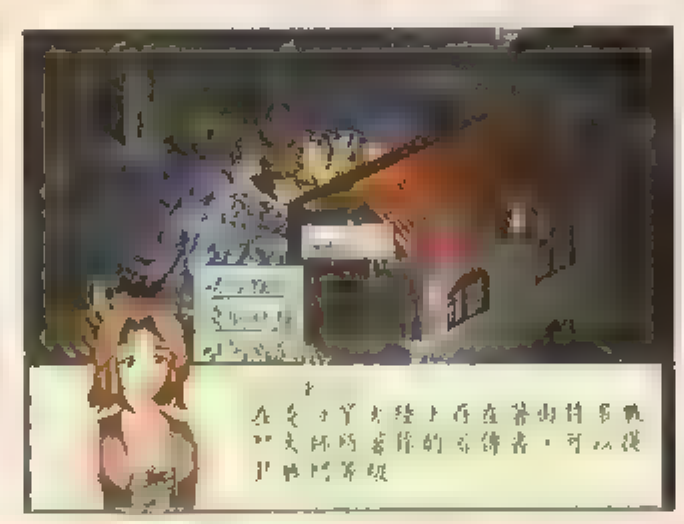
報　　酬：6000元賞金。

攻　　略：本次的任務敵人只有一隻飛龍，並不難對付，玩家可以派一些較弱的人上場練功。

完成任務後，可以得到戰龍戟及6000G。



攻　　略：本關的敵人數量不多，但是大多數都會使用威力不弱的技擊，如果我方人員太過密集，將會遭到廣域技擊的攻擊。為了避免傷亡慘重，玩家最好避免讓敵人有群聚的機會。



過　　關後可以得到20000G。



劇　　情：一行人追著足跡到了布雷克復出的地方，就在此時，驃與海克莉絲的人馬趕到，一場大戰似乎是無法避免了！

勝利條件：擊退驃

失敗條件：布雷克陣亡或超過五十五回合

寶　　物：(8,13)聖堂騎士盾(17,16)、『上鎖』怨靈護甲(9,24)、閃電之壺(12,33)提神山泉、(8,52)雞血石

攻　　略：如果玩家已經培養出魔鬥士的話，就可以用焚霸暴風的奧義，將多數的敵人石化，然後再加以慢慢收拾。如果沒有魔鬥士，那麼本關就是一場硬仗了。因為敵人當中有許多會使用合技的千戶，如果玩家選擇的遊戲難度較高，這些千戶就戶不斷使出合技，而使得我方傷亡慘重。在這種情況下，玩家只好先求擊倒驃，以減低死傷。



過關後可以得到24000G。

第五章 最終任務

第30關 獵殺者



劇　　情：將騎擊退之後，一行人進入母船，這時出現了一名身著奇異盔甲的男子，當布雷克正要與之衝突時…

勝利條件：視情況而定

失敗條件：布雷克陣亡或超過二十五回合。

寶　　物：(22, 2)『上鎖』骷髏面具、(22,18)古老魔法書、(9,26)力量之華、(19,27)神明語錄、(27,27)惡魔契約、(13,19)龍之印信

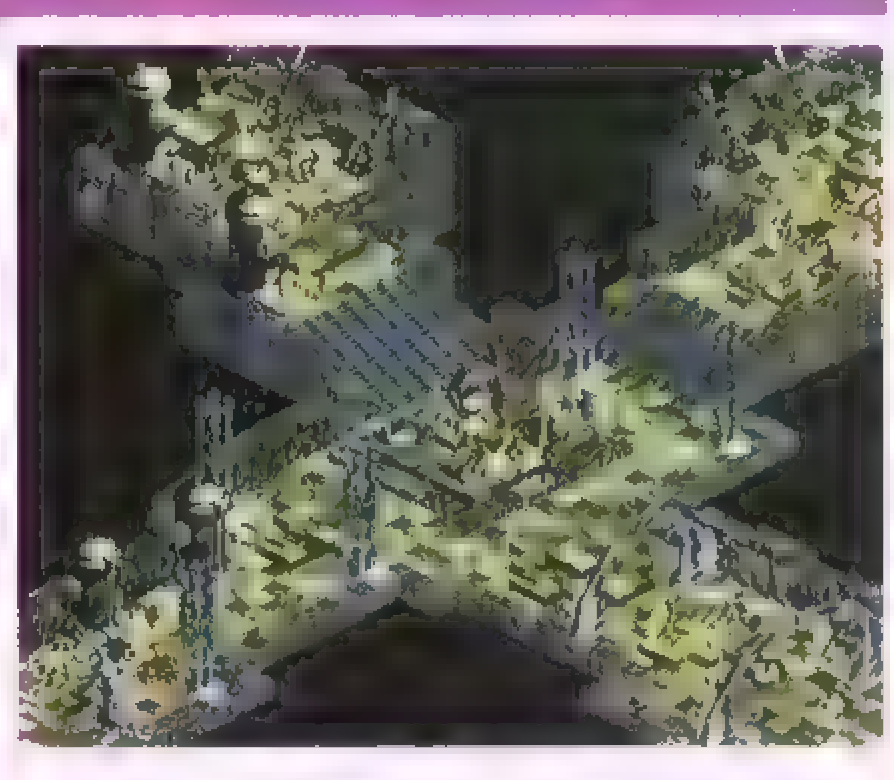
攻　　略：本關的敵人雖然只有二個，但是獵殺者與戴瑞莎都會使用強力的區域攻擊法術，玩家如果沒有幾個會施展強力恢復法術的人員，將會有許多人陣亡。由於敵人會主動出擊，因此玩家除了派幾個較弱的人去搜刮寶箱外，其餘的人應在原地擺陣以待。

如果布雷克與戴瑞莎的關係在60以上，那麼將有機會可選擇是否要背叛獵殺者與戴瑞莎；如果關係值降到60以下，那麼布雷克就會直接背叛。

過關後可以得到細胞再生劑×3。

戴瑞莎線

第31關 中央通道



劇　　情：據獵殺者的猜測，聖者應該是在中控室的附近，於是一行人進入母船的中央通道，這裡是通往中控室唯一的路…

勝利條件：殺光所有的機械守衛。

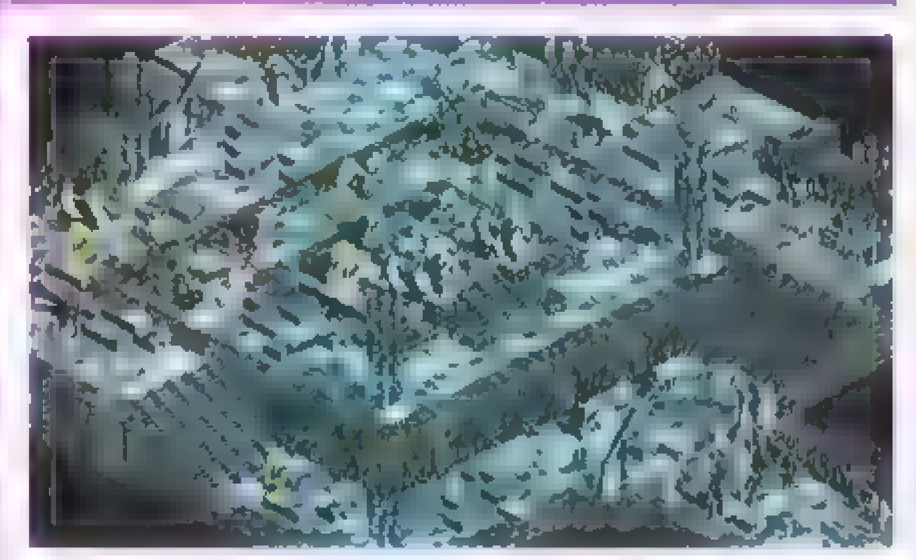
失敗條件：布雷克陣亡或超過四十九回合。

寶　　物：(7,29)惡魔之牙、(16,31)魔力之泉、(19,41)魔法書【彩】、(11,45)麒麟之爪、(4,52)『上鎖』神變、(17,57)沉思之杖

攻　　略：在獵殺者加入之後，要對付這些敵人根本就不是什麼大問題。因此，讓一些較弱的人也登場練功，賺賺經驗值吧！

過關後可以得到細胞再生劑×2、戰術之書。

第32關 中控室



劇　　情：很明顯的，聖者不在中控室但他將通往艦橋的所有的艙門閉鎖起來，布雷克一行人必須進入中控台將艙門再度開啓才能繼續前進…

勝利條件：殺光所有的機械守衛。

失敗條件：布雷克陣亡或超過四十五回合。

寶　　物：(5, 8)天使戰袍、(18,14)地獄守門者、(14,21)龍砲弩、(1,35)女神的眼淚、(10,42)重破壞槍、(8,51)龍延香

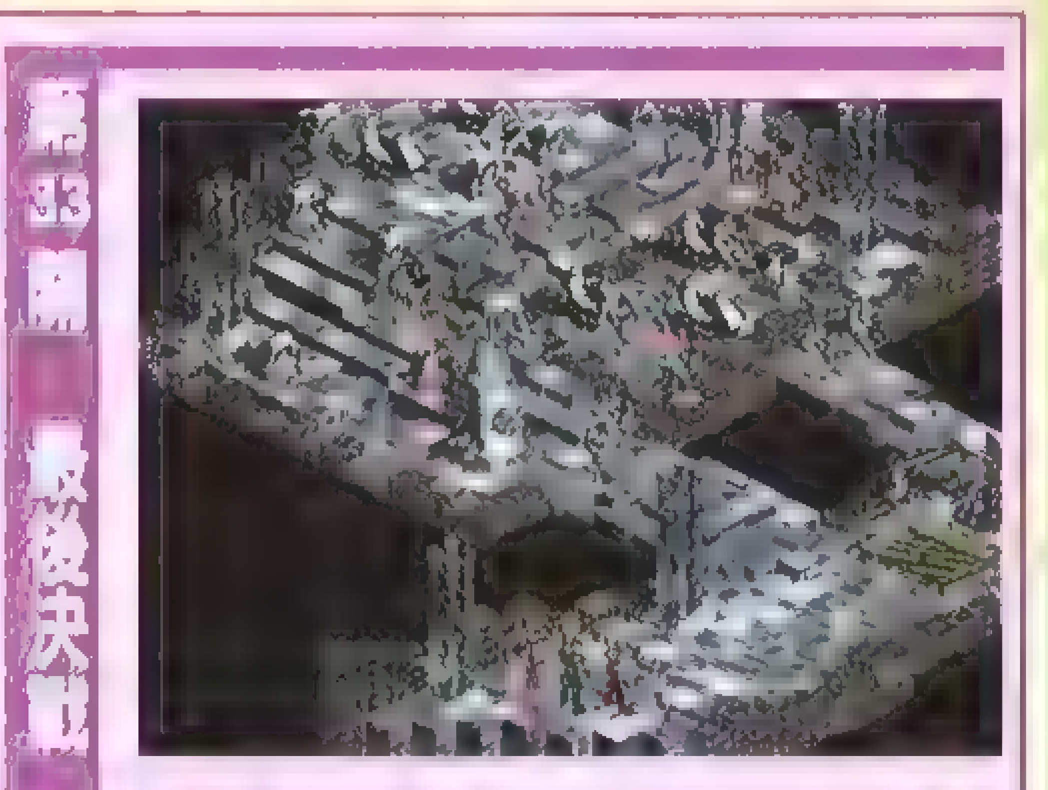
攻　　略：我方一開始所在的地方地勢較低，因此進攻時要小心敵人的高度加成效果。此外，敵人在第十回合左右，會再出現一批援軍。



過關後可以得到細胞再生劑×2、謙卑集。

攻略秘笈 Solution

第33關　最後決戰



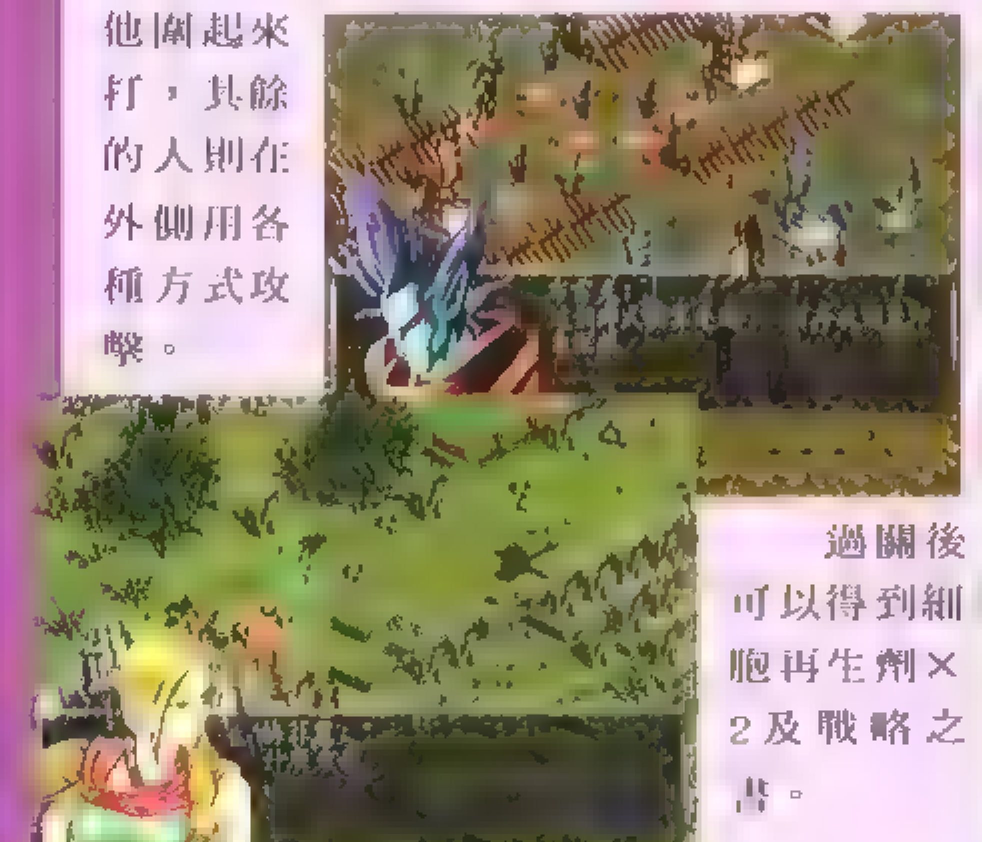
劇　　情：艦橋前驟等人嚴陣以待，巫者在眾人的守衛下進入了培養槽…

勝利條件：擊敗所有的敵人

失敗條件：布雷克陣亡。

寶　　物：(10,15)『上鎖』巫書【卷六】、(17,15)黑色詛咒、(2,19)『上鎖』破壞王之槌、(7,36)閃電靴、(13,42)桑坦之甲

攻　　略：由於一開始驟等人就會衝過來，因此玩家可以利用魔鬥士的奧義將此強敵石化，然後先加以除去；否則到了第六回合，變身派拉蒙出現，我方將會陷入苦戰中。變身派拉蒙的生命值在數千點以上，但是除了法術與技擊外，並沒有遠程攻擊的能力；因此玩家可以派一些實力較強的人將他圍起來打，其餘的人則在外側用各種方式攻擊。



過關後可以得到細胞再生劑×2及戰略之書。

第34關　埋葬過去

劇　　情：梅菲麗認為一定要摧毀整個地方並切斷過去的所有關聯，而莫琳則認為要好好加以利用這個地方。在兩人爭議中，一行人來到了中央通道，如果要摧毀這裡，要前往引擎室啟動自爆系統，如果要利用此地，則奪取兵械室以取得全船的控制最為要緊…。

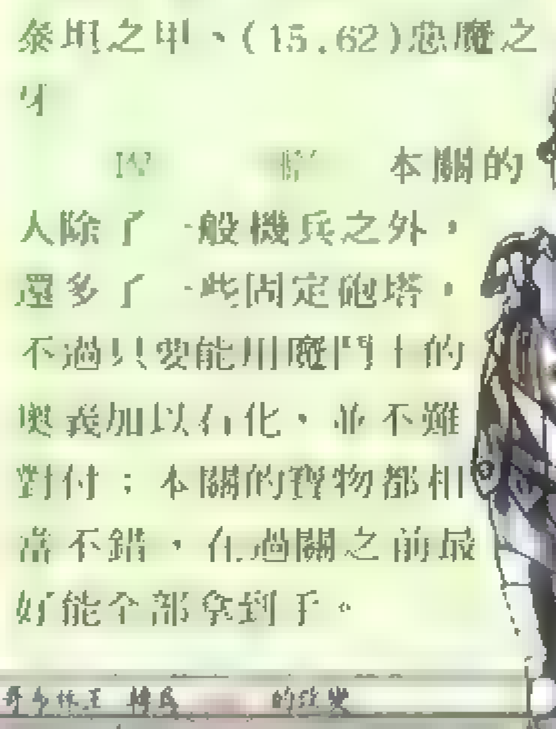


勝利條件：清光此地所有的機兵。

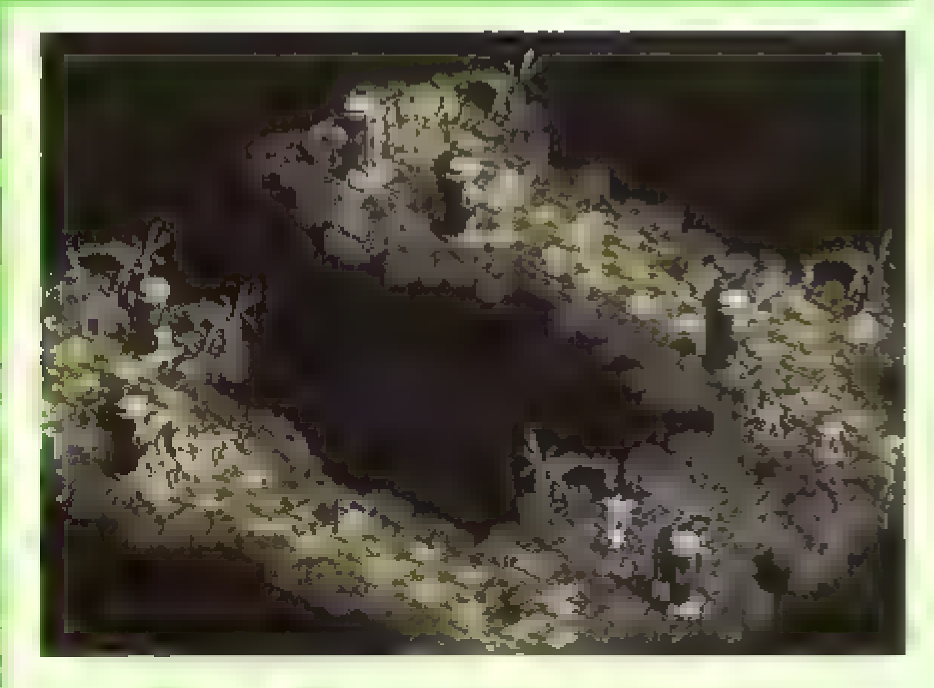
失敗條件：布雷克或梅菲莉或莫琳陣亡或超過四十回合。

寶　　物：(8,26)麒麟之爪、(19,41)魔法書【彩】、(12,43)魔力之泉、(5,50)桑坦之甲、(15,62)惡魔之牙

攻　　略：本關的敵人除了一般機兵之外，還多了一些固定砲塔，不過只要能用魔鬥士的奧義加以石化，並不難對付；本關的寶物都相當不錯，在過關之前最好能全部拿到手。







眼前就是引擎室的門了，一行人必須擊倒自動防衛機械兵團，並將艙門打開…

擊退機甲部隊。

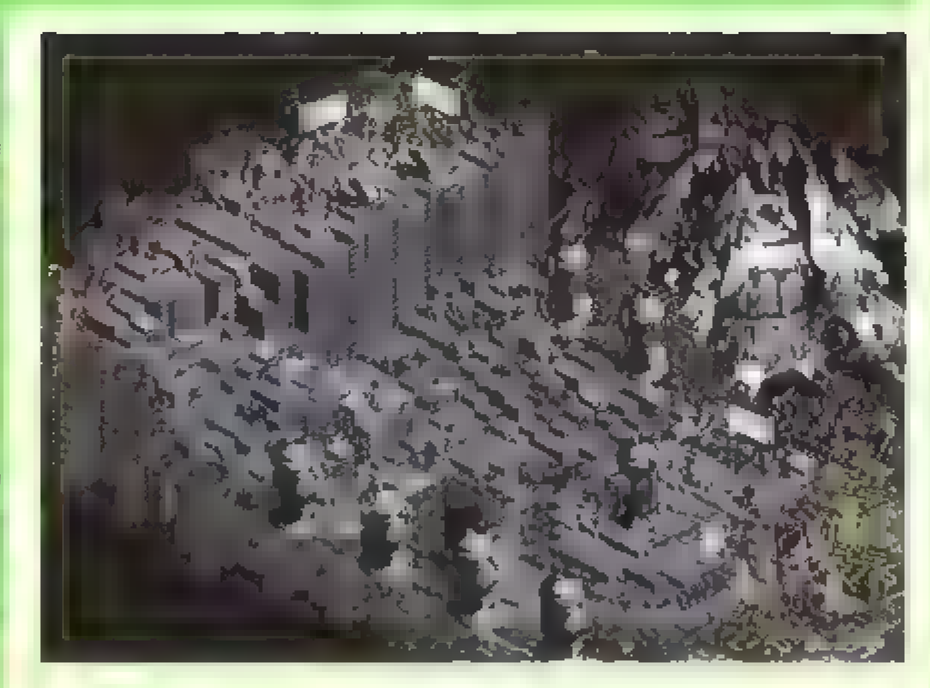
布雷克陣亡或梅菲麗陣亡超過四十回合。

(24,41)閃電靴、(1,42)聖書【卷六】、(25,77)神戀、(15,80)『上鎖』黑色詛咒、(10,31)沉思之杖

本關的敵人跟前幾關差不多，不過在第九回合的時候，敵人會在中段會出現援軍，如果我方推進的速度不夠快，剛好可以將這些敵人一網打盡。



過關後可以得到細胞再生劑、謙卑集。



劇　　情：剛進入引擎室，驟與海克莉絲等人已經列陣以待，看來不解決他們是無法啟動自爆裝置的…

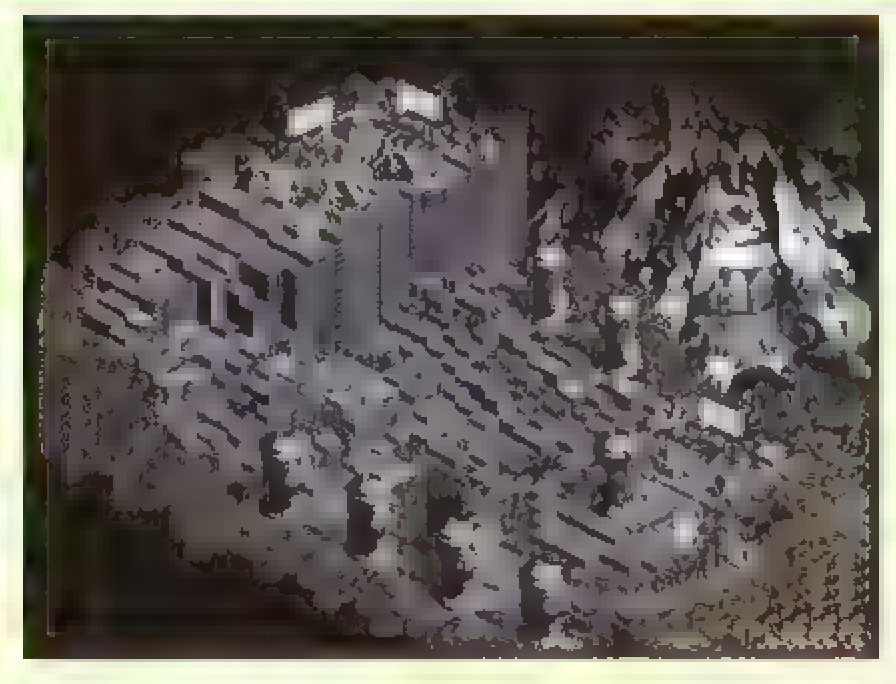
勝利條件：擊退正義的守護者。

失敗條件：布雷克陣亡或梅菲麗陣亡

寶　　物：(2,47)地獄守門者、(14,52)重破壞槍、(16,58)龍延香、(19,85)天使戰袍

攻　　略：本關的難度非常地高，除了地形不利外，還有驟等難纏的對手，及最可怕的變身派拉蒙。對於大多數的敵人，我們都可以用魔鬥士的奧義加以石化，但是這一招對派拉蒙及驟沒有效，所以在他們接近時，一定要全讓所有的人加以圍攻，想辦法在幾回合內加以消滅。此外，具有"靈體"能力的菲菲也是一個麻煩的對手，如果不能將她石化的話，只好用技擊武來將她擊倒了。

過關後可以得到細胞再生劑×2、戰術之書



布雷克一行人開啓了自爆裝置正準備離開，門口出現了黛瑞莎等人及機械兵團阻去退路…

打敗蛇眼巨人

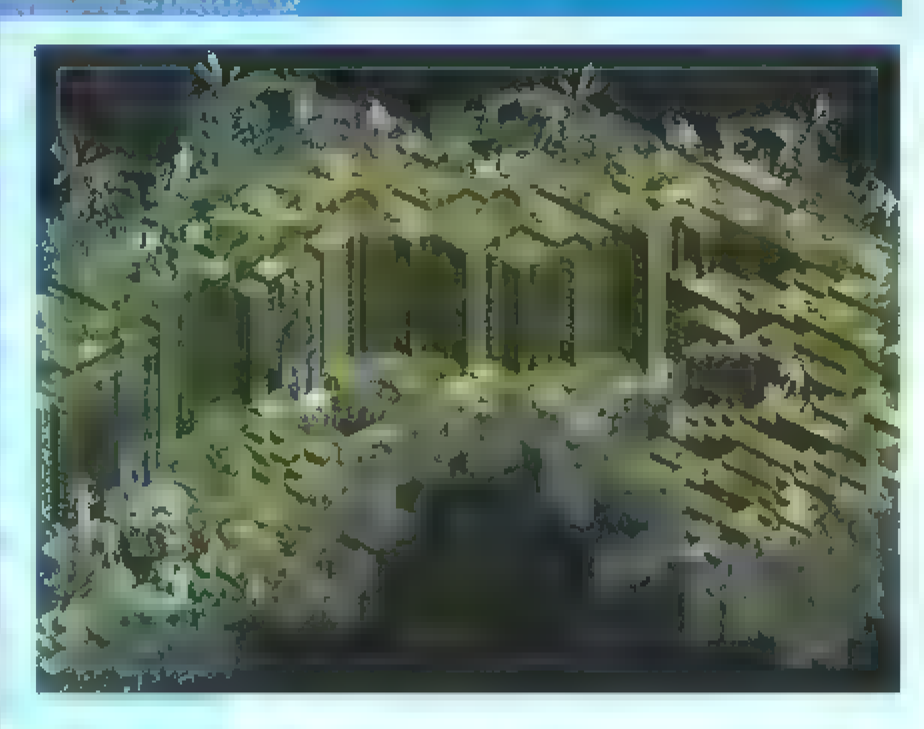
布雷克陣亡

(15,43)『上鎖』龍砲弩、(0,56)『上鎖』破壞王之盔、(15,60)女神的眼淚

終於到了最後一關。雖然我方一開始就佔據了有利的地形，但是敵人並不笨，不會傻傻地衝過來，而會躲在遠處施展廣域法術。在這種情況下，我方只好等敵人的鐵巨神前進到高臺底下時，派魔鬥士主動出擊，將這些敵人加以石化。把這十幾隻鐵巨人都消滅後，接下來要小心推進，因為獵殺者與黛瑞莎都會使用強力的廣域性法術，玩家最好先等獵殺者的MP耗得差不多後，再加以攻擊。







劇　　情：眼前就是兵械室的門了，一行人必須擊倒機械軍並將艙門打開…

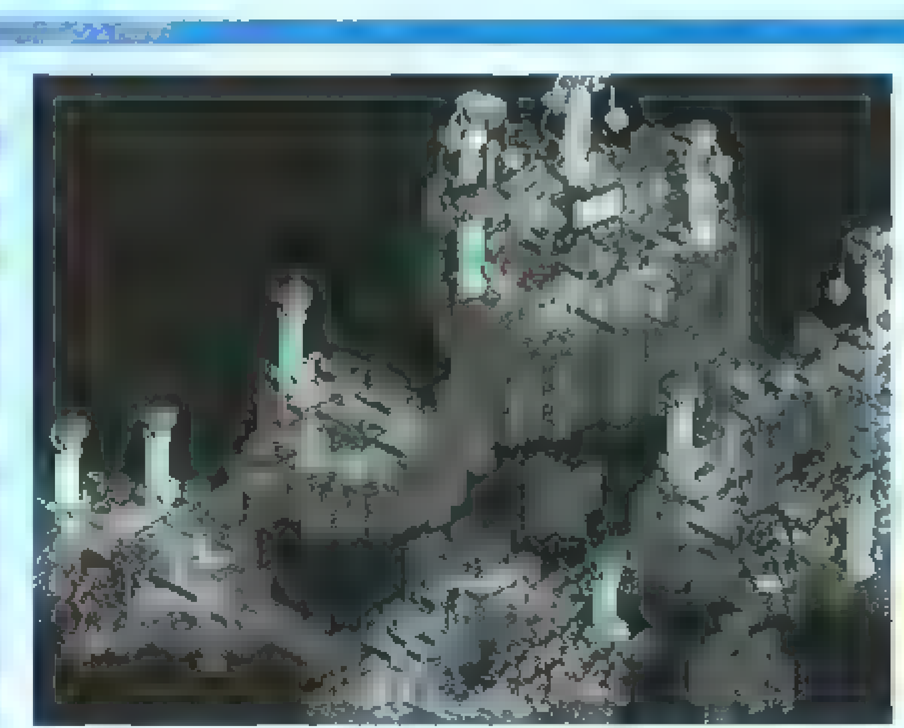
勝利條件：摧毀所有的機兵。

失敗條件：布雷克陣亡或莫琳陣亡或超過四十五回合。

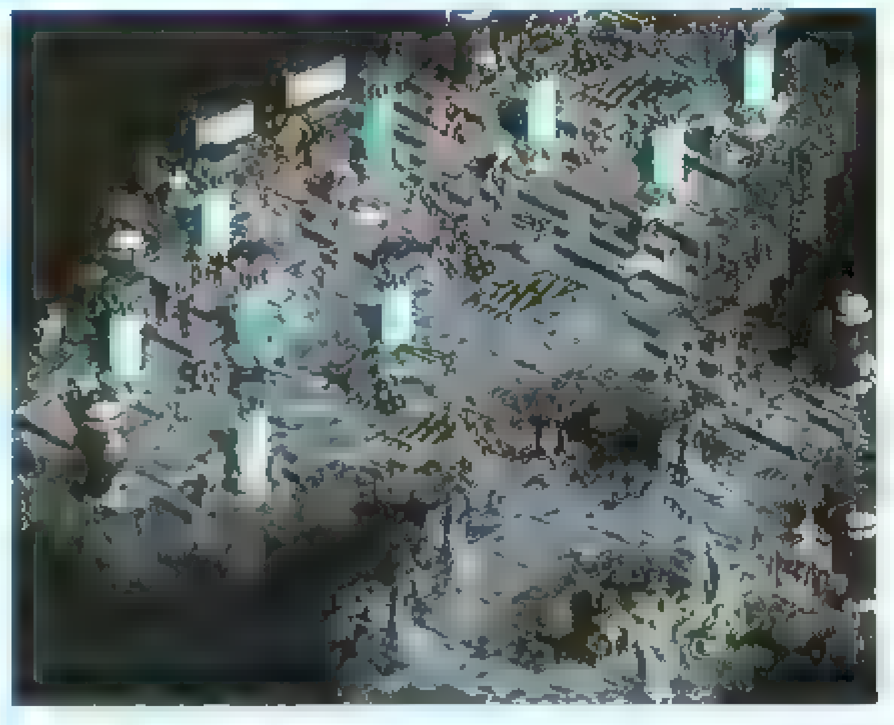
寶　　物：（7,37）神戀、（18,40）學書【卷六】、（18,42）沉思之杖、（8,43）『上鎖』四色詛咒

攻　　略：本關的敵人並不比前幾關強，但是由於地形很特別，加上第九回合又會從下方及右方出現一些敵人，所以打起來還是有點麻煩。為了避免來回奔波，玩家可以把人員平均分成兩群，一群負責消滅上方的敵人，一群則對付下方出現的援軍。

過關後可以得到細胞再生劑×2、戰術之書。



第40關 最後決戰



劇　　情：兵械室裡驛等人嚴陣以待，驛的後面還有一個從未見過的怪傢伙，他們都稱他做聖者派拉蒙…

勝利條件：擊退所有自以為是的正義之士。

失敗條件：布雷克陣亡

寶　　物：（7,18）地獄守門者、（18,41）龍延香、（5,51）天使戰袍、（15,68）重破壞槍

攻　　略：本關的敵人以變身派拉蒙及驛等人為主，再搭配一些機兵，其中變身派拉蒙與驛是無法以魔鬥士的奧義加以石化的。還好本關的地形相當平坦，因此玩家可以一面將敵人石化，一面推進。如果派拉蒙、驛與翠翠接近，就會要先加以擊殺，以免使我方的人員陷入險境。

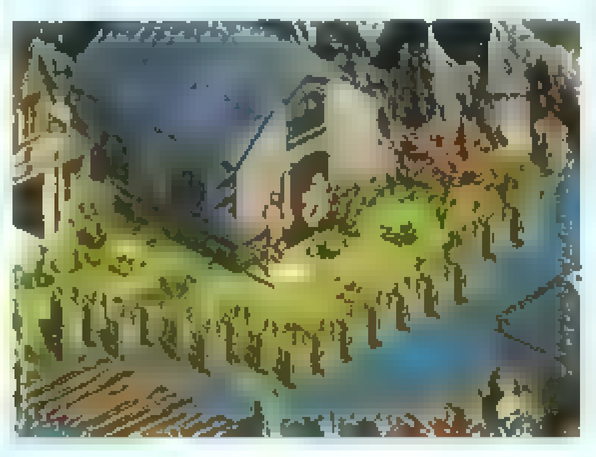
劇　　情：布雷克一行人正在接收所有的資料時，戴瑞莎與獵殺者出現向布雷克要求交出密碼鎖…

勝利條件：將蛇眼星人滅種。

失敗條件：布雷克陣亡。

寶　　物：（20,36）『上鎖』破壞王之盔、（28,46）女神的眼淚、（10,49）『上鎖』龍砲弩

攻　　略：雖然我方具有地形上的優勢，不過敵人通常不會過於接近，而會躲在遠處用法術攻擊；因此，我方還是需要主動出擊。只要能善用魔鬥士的奧義將多數敵人石化，要取勝並不難。獵殺者與戴瑞莎的廣域攻擊法術雖然殺傷力不小，但是他們並不像前一關的變身派拉蒙那麼難對付，小心推進應該可以順利解決他們。



創世紀外傳 西風狂詩曲 完全攻略(上)

數千年來支撐著人民信仰的宗教，在歷經以黑太子為首的「創世戰爭」之後，正逐漸地沒落；為了防止黑暗神復活，擔心信仰崩潰的聖王拉西迪，於是號召全民發起抗戰。在此情勢下，初任主神教的主教禁斯爾，機緣巧合回到凱西爾帝國建立新的信仰，意圖適時掌握新勢力，並聯合新興貴族以鞏固自己的權勢。

當帝國唯一的主教禁斯爾，大肆進行宗教審判整肅異己，積極地擴展權勢的同時，由平民百姓和古帝國貴族所組成的一股革命勢力，正悄悄地萌芽、茁壯。這個組織存在的目的，是專為反制主神教和各地領主的殘暴統治，並粉碎主教禁斯爾藉宗教之名，進行併吞凱西爾帝國的野心。這個組織叫做「哲波爾・番勒」…

作者／ALEX

[illegible]

這座監獄建於[illegible]國皇家的城垣上，凡是被移監到此的囚犯，由於開採硫磺的惡劣環境所致，不出幾年俱都成為死屍，因此乃惡名遠播。

梅迪西是「哲波爾・番勒」第[illegible]隊隊長，他[illegible]隊員來此[illegible]昭彰的監獄，是為了[illegible]救[illegible]俘的隊員[illegible]觀察情勢之後，



果然不出軍師克勒傑比所料，必須趁亂由南邊入口潛入要塞。

帶領突擊隊員進入監獄內部後，梅迪西決定[illegible]分二路，由他和陸[illegible]、甫爾斯分成[illegible]組。殺進監獄第[illegible]層後，在西南邊的倉庫中找到五把萬能鑰匙，這可用來打開通往地下牢營的獄門。

在地下牢[illegible]裡，由右至左計有五間牢房，第[illegible]、[illegible]、[illegible]間[illegible]裡關的正是被俘的隊員，而第四間則關著陌生的囚犯[illegible]隊員[illegible]救出之後，梅迪西發功衝開陌生囚犯的牢門，[illegible]談之下，梅迪西感[illegible]對





方似乎是出身貴族，但何以被關在此？時間緊[illegible]，來不及由正門走出，梅迪西乃[illegible]通往中[illegible]方盡頭的洞口



跳下。陌生囚犯未及阻止，不得不隨後跳入。

洞裡堆滿了骸骨，原來匆忙之間誤入監獄底層的棄屍場，所有病死的囚犯都被丟入這個硫磺洞穴裡，而且還餵飽了不少猛獸…解決一頭怪獸之後，梅迪西一勇當先，帶著囚犯找起唯一的出口。

陌生囚犯名喚希羅尼，走出坑外後，梅迪西邀請他加入「哲彼爾・番勛」，但他表示尚有要事待辦，不能成行。

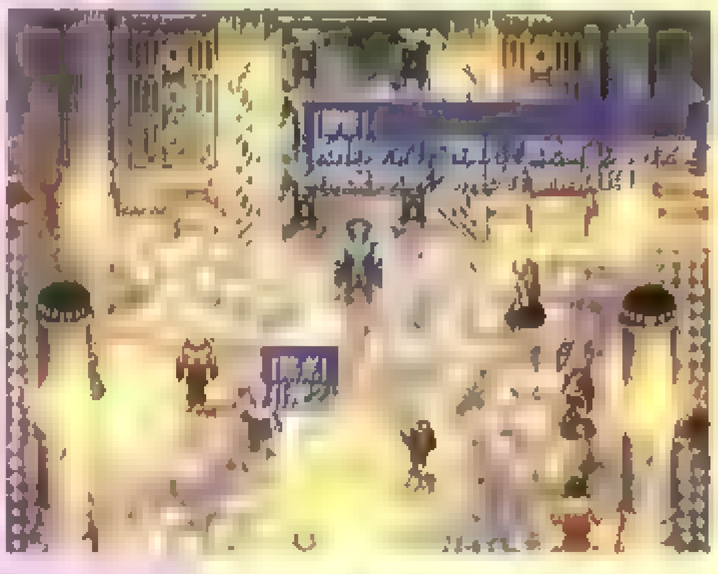
眾人離去後，希羅尼獨自站在要塞之頂沈思。十三年了，還是一樣的天空嗎？梅爾西迪斯…好熟悉的名字，她是…

希羅尼的回憶



今天的班史頓宅邸可謂衣香鬢影、賀客盈門，因為希羅尼・班史頓將和蔡斯爾主教的女兒梅爾西迪斯舉行訂婚儀式。

和來賓寒暄之後，希羅尼進入了宴會大廳，父親路克・班史頓臉上則堆滿了喜悅之情。



儀式方始，門外闖進了一群警察，指稱希羅尼被控崇拜惡魔遭到起訴，主教剛要求帶回嫌犯公開審判…場景換成大教堂專設的法庭，即將是岳父大人的凱西爾主教也搖身變為主教團主審，並當庭宣讀希羅尼的罪行…希羅尼所研讀的「創世戰爭之秘錄」一書，是自稱賢者的偽帝國惡魔琪郁來的著作，加上與希羅尼情同手足的羅賓和伊斯葛利歐，二人出庭指證歷歷，在希羅尼理出頭緒之前，他已遭構陷並宣判入獄…

班史頓家族的嫡子竟然崇拜惡魔？這項罪名使

因貝魯墳墓

出口

【硫磺洞穴1】

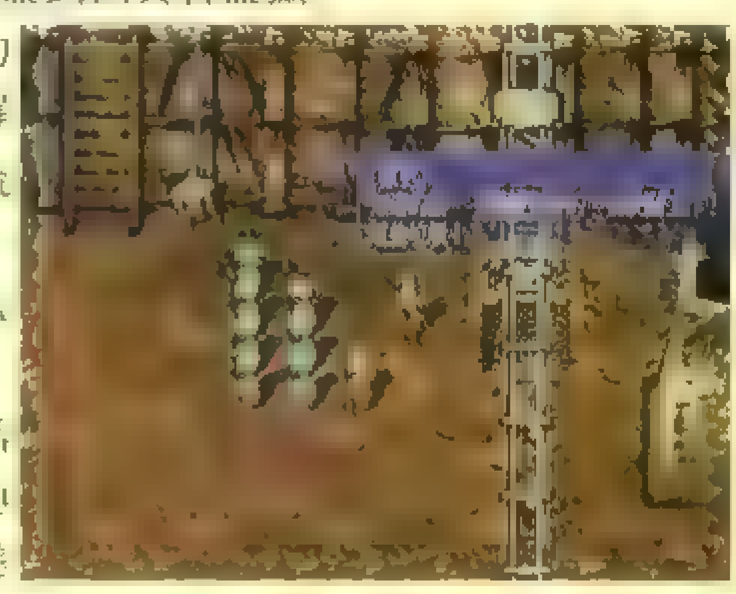
狄慕斯

入口

【硫磺洞穴2】

得希羅尼被綁在廣場上，遭受居民無情的羞辱…入夜後，細雨紛飛，梅爾西迪斯打通警衛前來探視，兩人相對無語，梅爾西迪斯乃黯然離去。

牢中的希羅尼由獄吏口中獲知，梅爾西迪斯在他入獄後，不到一個月的時間裡，就跟別人結婚了，對方的名字叫言瑞得利。來不及傷心的希羅尼，立即被移監到因貝魯監獄。



三年後的某一天，希羅尼被分派到硫磺礦場做工，這是因貝魯監獄的勞役場。警衛例行訓話後，希羅尼連同其他囚犯進入硫磺坑礦區。開工不久，洞門因一陣劇動而崩塌了，眼明手快的他，適時逃出洞門，但不知其他囚犯是否已幸運掙脫？洞裡的怪物還不少，手上只有一把十字鎬，就利用來殺出一條血路吧！



往北到洞穴盡頭，驚見一遭到禁錮之人，此人自稱狄慕斯，他竟然不知在帝國勢力最龐大的主神教會…言談之後，希羅尼才想起在「創世戰爭之秘錄」書中見過這名字，原來此人正是書中記載的黑暗神首長狄慕斯！那麼書的內容並不是胡言？兩人相談甚為投契，絲毫感覺不出時間的流逝。

安全回到牢房的希羅尼，回想起來不免詫異，難道還有人具有關得住黑暗神的能力，否則狄慕斯何以遭禁錮於地底深處？他可不是凡人，而是創世戰爭以後還存活的神！幸好獄吏們不知他的存在，可得趁機再會會他。

隔日，希羅尼趁著眾囚犯幹活之際，獨自又溜到狄慕斯跟前。希羅尼憶起書中記載，知道狄慕斯是因為「破滅」的由斯塔西雅和「月亮」的黑暗破壞神為了進行某項計畫，而將他封印的；但誰也不知究竟是何計畫，只能確定對人類是沒有益處的。

希羅尼並不想回顧自己的過往，回想時總有莫名的憤怒和突生的絕望，經由狄慕斯的引導，他還是慢慢地從最美麗的部份，詳細說給狄慕斯知情…

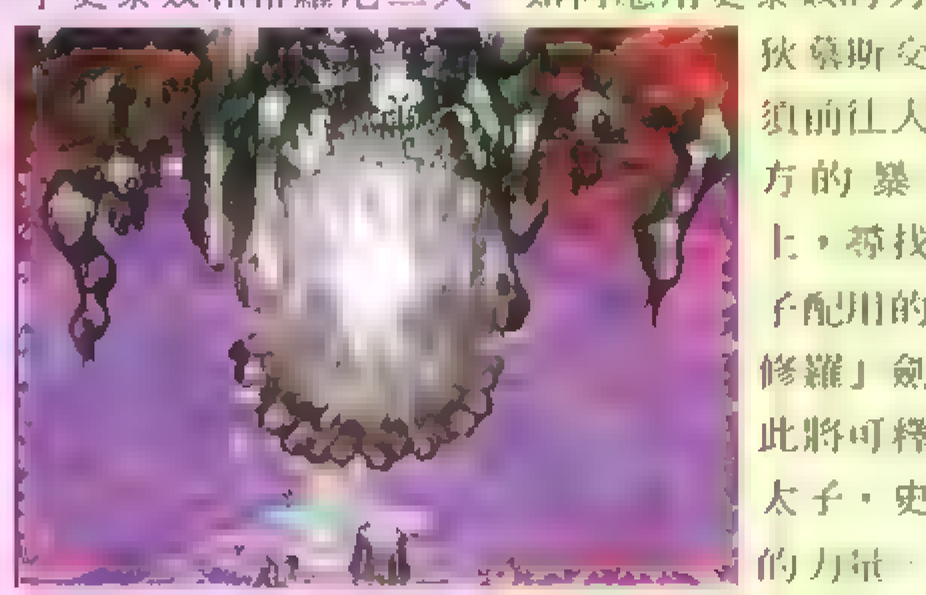
回到牢房時，希羅尼很感謝狄慕斯分析了他遭到誣陷的原因，還傳授了很多歷史學和論理的推論法等知識。如今狄慕斯的存在，對梅爾西迪斯的思念，成了兩股支撐他對抗地獄般生活的最大支柱。



在認識狄慕斯一年後的某一天，希羅尼面臨了肉體上的痛苦極限，他極思與死神做一番決戰，但終究還是抵擋不了…獄吏們循例將希羅尼的「屍體」丟進硫磺坑裡，卻不偏不倚地丟入狄慕斯被封印的洞穴裡。

瞧著奄奄一息的希羅尼，狄慕斯執意要將僅存的功力傳給他…狄慕斯曾經將肉體的力量傳給「創世戰爭」時的黑太子，如今將靈魂的力量傳給希羅尼，便可以救他的命。

長久以來，稱得上狄慕斯傳人的，只有黑太子史桑奴和希羅尼二人。如何應用史桑奴的力量，



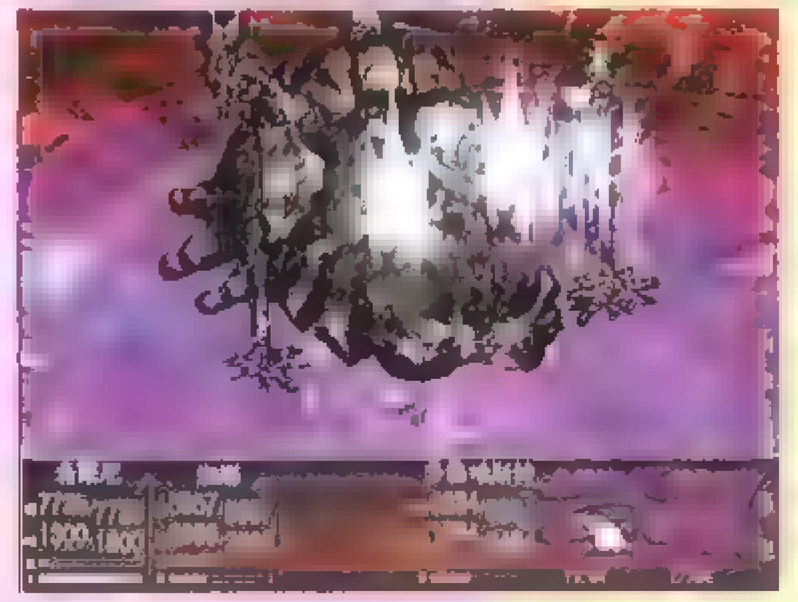
狄慕斯交代必須前往大陸南方的暴風島上，尋找黑太子配用的「阿修羅」劍，如此將可釋放黑太子．史桑奴的力量。

希羅尼回到牢房後，感到前所未有的奇妙經歷，這些濃厚的硫磺味道，反而對他起了催化的作用，想必是狄慕斯的靈魂力量所致。

過了不知幾年的時間，直到「哲彼爾．洛勒」的梅迪西隊長撬開牢門，將他救出了因貝蒂監獄。他之所以婉謝梅迪西隊長的邀約，為的是前往南方的暴風島，尋找「阿修羅」劍的下落。

特呂斯沙漠

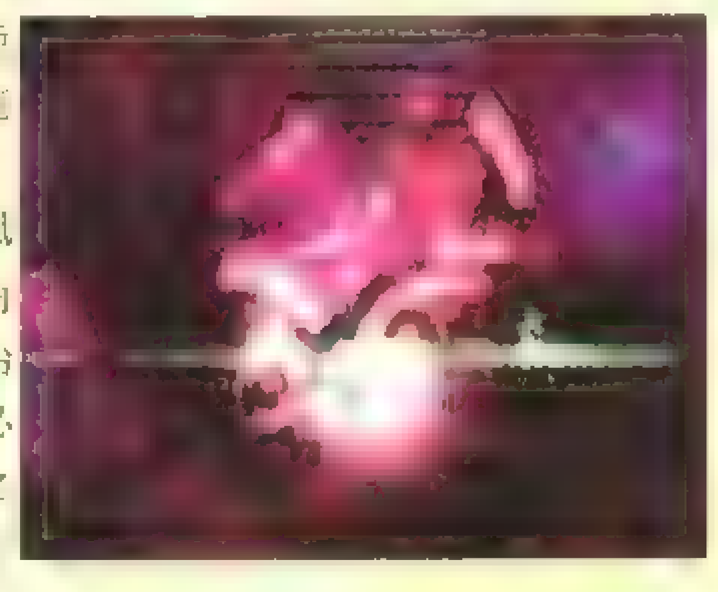
這片沙漠是古凱西爾帝國與其他地區連接的唯一通道，往東越過沙漠可以到達古帝國第一港口都市沙伊利思。



希羅尼喬扮成普通的沙漠商人，混進沙漠商隊欲前往沙伊利思，但途中遭遇沙漠盜匪截殺，而與商隊脫離。他獨自往東南方摸索而去，但終於不支倒地。

沙伊利思

希羅尼醒轉時，置身於旅店的床上，床邊的愛斯美若達正是其救命恩人；她在沙漠碰見脫水的希羅尼，乃就近將他護送到旅店休養生息。愛斯美若達是甫利圖利帶人，因有要事在身，不便久留。行前說道，暴風島因地處大陸南端，此地沒有船隻可以前往，必須到塔加瑪港之後，再搭乘駛往暴風島的船隻。



休息過後，希羅尼下床到城市裡走動。位於城市東邊的碼頭上有船隻，但由於最近海盜猖獗，市長已下令前往塔加瑪的船隻一律禁航。聽船長說，這其實是市長衝著他來的，連船員都知道市長察拉力與船長的關係欠佳，想要重新開航，就得獲得市長的許可；不過，單以市長和船長水火不容的關係看來，恐怕不易解決。



沙伊利思城市近日即將舉辦市長選舉。村民言道，現任的察拉力市長是個無趣的傢伙，另一名獨立候選人路斯反倒是不錯的人選；如果由新人當選上政，應該會有一番新氣象。城市西邊的市長官邸中找到現任市長，對於解禁出航似乎是沒得商量。

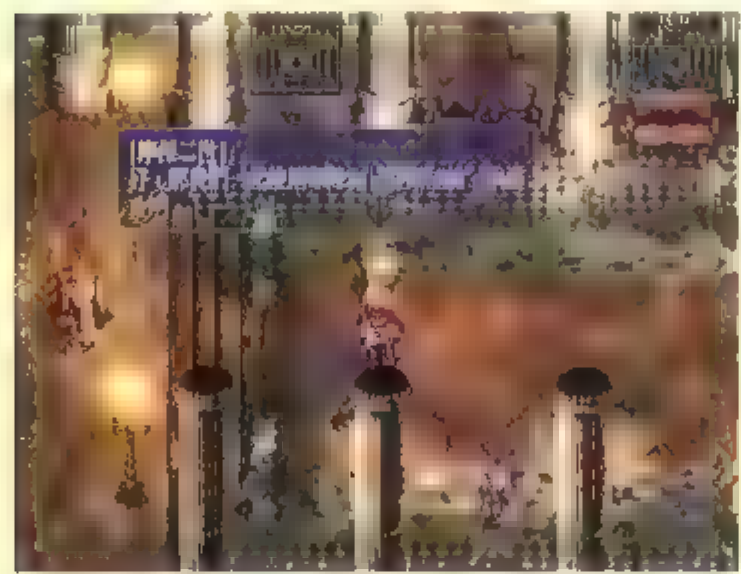
走出官邸時，希羅尼自覺既然正值選舉熱季，看來去找現任市長的競爭對手，恐怕是唯一的方法，而且連市長都這麼建議呢！

聽說路斯常在酒店裡發表高見，進入酒店的確找到路斯，不過「路斯」是位女性候選人。希羅尼坦言相告後，路斯很爽快地答應幫忙，催促希羅尼速往碼頭等她。這舉手之勞，不僅是為了希羅尼，更是為了



凱西爾帝國的復興。

再度來至碼頭時，路斯早已跟船長取得協議，船長很感激路斯的鼎力相助，否則偌大的船隻放著不開航，他可是沒飯吃的！路斯還貼心地為希羅尼打點好一切瑣事，只要人一上船，立可啓航前往塔加瑪港了。



塔加瑪

塔加瑪是大陸最強大的王國－番迪來建的第一個港口都市，受到番迪來建和特呂族之間長年的戰事影響，已受到極大的損害；現下隨著戰事升高，又逐漸遭受海盜的侵蝕。因為是貿易港口，所以城市管制甚嚴，外地來的旅客禁止進入城市內部，只能在外圍附近走動。



村民大嘆由於政策的失敗，加上征戰特呂族的關係，百姓都無法做生意了，城市中的店舖也俱都大門深鎖，使得希羅尼無處補給。在旅店中向一位住客打聽出，番迪來建王國中素有「聖王」之稱的拉西德國王，每年都會派聯絡船前往暴風島，那也是唯一到得了暴風島的方法，而且最近就有一艘聯絡船將駛往暴風島。



趕至碼頭一看，果真有艘聯絡船即將啓航，但船員堅持不可隨便搭載乘客，這可如何是好？還是跟船員說說人情吧…船員見希羅尼態度懇切，乃提議考考幾個問題，要是答對的話，或可開個方便之門：

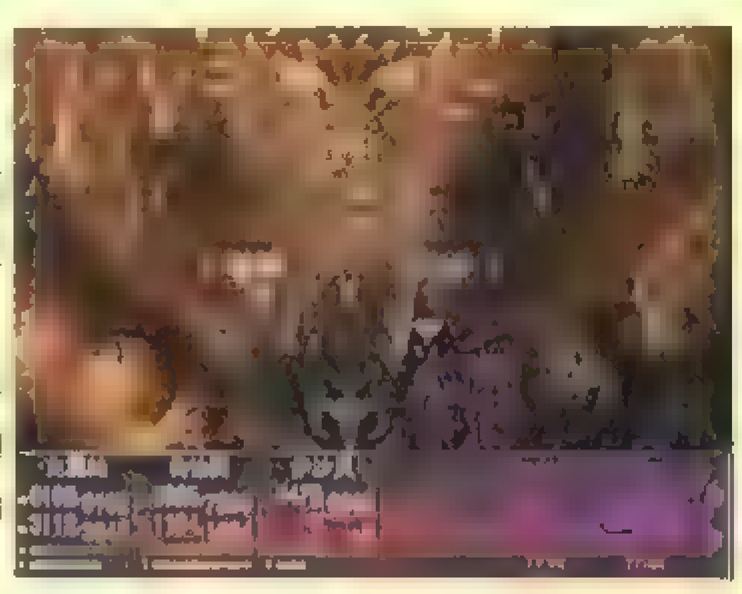
【第一題】：創世戰爭時，番迪來建、艾斯塔尼亞、塔迦爾和開荻斯東部國家聯合的名稱？（石博愛羅塢）

【第二題】：創世戰爭的元凶貝拉丁是黑暗神的前身，他是管理什麼的？（陰謀）

【第三題】：大陸唯一的共和國家開荻斯的第一任總統是誰？（啊勒西雅）

【第四題】：暴風島上的伊吳蓮與番迪來建的拉西德國王是怎樣的關係？（拉西德的姊姊）

【第五題】：創世戰爭時，全大陸有四名最強的劍士，世人照著這四人的個性和劍術來稱呼他們。其中番迪來建王國七勇士之一的卡斯稱為什麼？（劍魔）



其實就算全部答錯了，船員看在希羅尼讓他們消遣一番的份上，也會趕在船長登船之前，也讓希羅尼上船的。

船行不久，突遇海底怪物剋拉肯，聯絡船經過一陣折騰過後沉了，而希羅尼也被海浪沖上了暴風島西邊的一處海岸，並為一名神祕女子所救。

暴風島

希羅尼醒來時，向神祕女子坦言是為「阿修羅」劍而來，女子謂此劍並非人類可以擁有，況且到目前為止，已不知奪走多少人的生命了。女子原來正是拉西德國王的姊姊伊吳蓮，她何以獨自生活在暴風島上？拉西德國王每年派遣聯絡船來此，想必是為伊吳蓮運送生活所需的物資吧！



希羅尼下床追問「阿修羅」劍的下落，但始終不得要領。回頭在西北邊的牆上看見一幅黑太子的畫，「阿修羅」魔劍就是黑太子．卡爾．史泰奴的配劍，那麼…走到客廳時，忽然想起秘錄中的內容…

黑太子在最後的戰爭中騎著魔障機，而其最後死在暴風島上，這樣的話…東北邊牆上也有幅暴風島的畫，山頂上看來很昏暗，可又不全然是霧的關係…對了！希羅尼終於明白了…

當他走近大門時，伊吳蓮隨後跟來，但因有要事在身，亟需「阿修羅」的力量，希羅尼乃堅持要前往尋找。「阿修羅」劍所在的地點，正是黑太子葬身之處，同時也是魔障機的墜毀之地。暴風島上



能夠容納得下魔障機龐大機身的地方，只有一個，那就是暴風島的頂端！

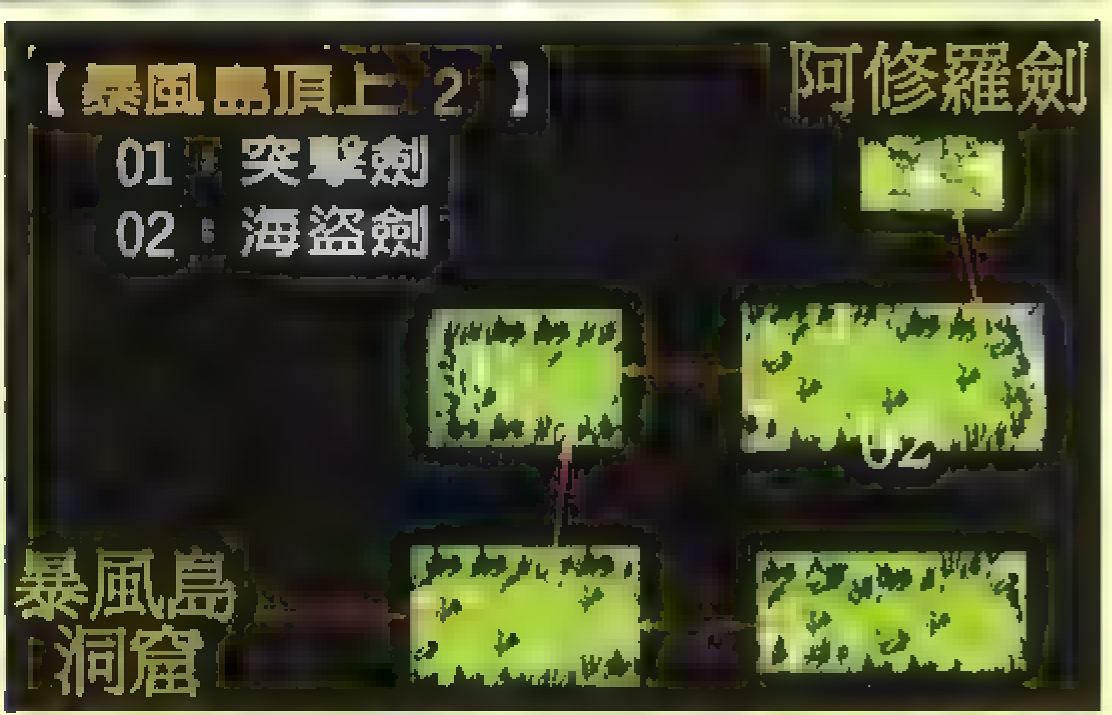
希羅尼快速奔至山頂時，赫然見到「阿修羅」劍果真佇立在崖邊，當他伸手想拔取時，伊吳蓮隨後趕至並制止。依她之言，這把魔劍是無法用人的力量控制的，普通人一接近它，肉體和精神都會承受不住；但復面已說明希羅尼不聽勸止，當他執意要取劍的剎那，卻反遭魔劍的力量所傷…

再度回到伊吳蓮屋中時，希羅尼坦承自己的身分，而曾與伊吳蓮參予神之戰爭的班史頓，正是他的第三代先祖。伊吳蓮也意識到希羅尼身上流著班史頓家族的血，可惜魔劍並不認得它的主人，因為希羅尼還不懂得劍術。希羅尼接受建議，要留在島上學習劍術，伊吳蓮也答應要教授劍之九義。這不只是為了希羅尼，也是為了還班史頓先人一份人情。



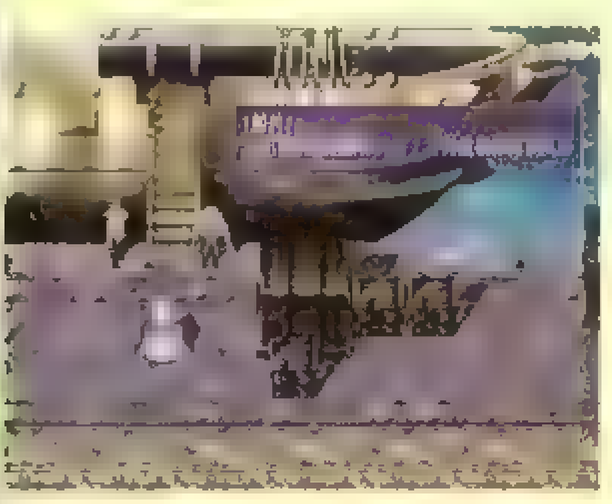
經過一年多的時間，希羅尼學會了希迪來建的劍術和魔法。這日，伊吳蓮在屋外慎重的傳授劍之九義，一共分為七個章節，每個章節結束，伊吳蓮會要求他就近到海邊和森林找怪物實地演練，待修練夠了，再逐次回到屋前接受下一章節的傳授。





【第一章】：劍的種類和戰鬥的概念煉（需修至地點A）
【第二章】：魔法（需修煉至地點B）
【第三章】：細劍（需修煉至地點C）
【第四章】：初級防禦（需修煉至地點D）
【第五章】：中級防禦（需修煉至地點E）
【第六章】：戰術和裝備交換（需修煉至地點F）
【後　章】　必殺技





當後章傳授完畢時，伊吳蓮交給希羅尼一把「古代魔劍」，接著可以直搗黃龍，逕往暴風島頂端挺進了。

到得峰頂，重又來至「阿修羅」劍跟前，這一回瞧見了「阿修羅」的原形，憑希羅尼的實力，可以控制這個巨人的怪物嗎？經過一番激戰，終於取得史泰奴的力量「阿修羅」劍。

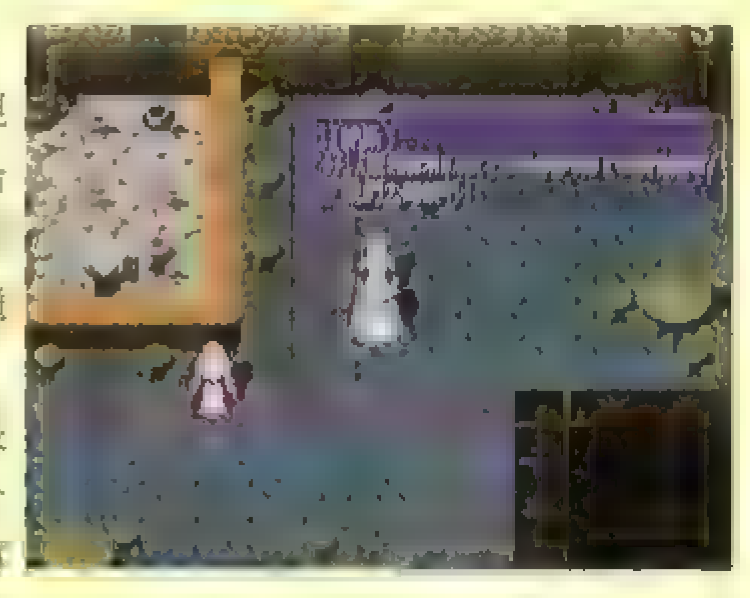
回到暴風島碼頭一隅，伊吳蓮正送希羅尼上聯絡船回到沙伊利思。她指出「阿修羅」雖已認希羅尼為主人，此後也能使用魔劍的力量，但是必須在力量達至最高潮時才能召回魔劍，而且使用它的時間亦極為有限。以希羅尼目前的實力，尚無法使用過去黑太子擅長的「阿修羅破天劍法」，還需多多修煉。

臨行前，伊吳蓮送了一件披風給希羅尼，這是昔日黑太子所穿戴的披風，須得細心珍藏。忽然間，希羅尼內心對伊吳蓮滋生一股莫名的情愫，體內的血液也激盪澎湃，這是怎麼回事呢？他能擺脫復仇的羈絆嗎？



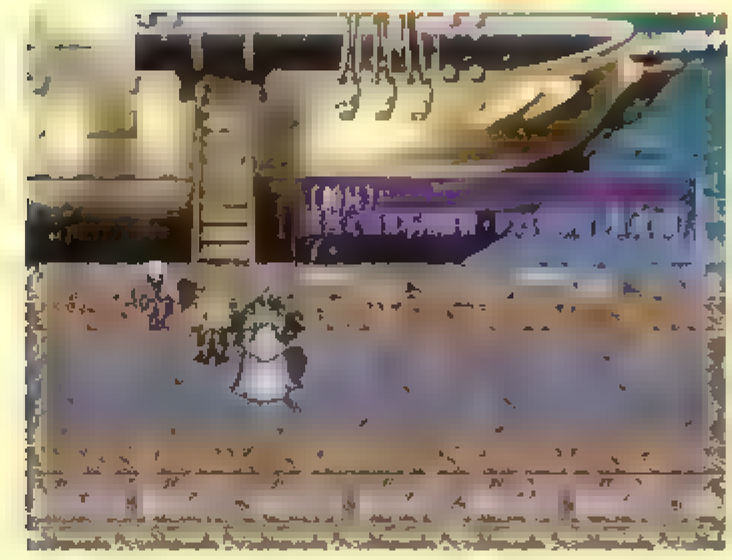
聯絡船上

航程中，船上突然出現一夥海盜！希羅尼一路殺到甲板上時，撞見海盜頭頭。這位獅頭船長也挺鮮，一介女流竟能駕馭一群桀驁不馴的海盜，而且堅持要和希羅尼一決高下。她並揚言，若是輸了，不但無條件將船開往沙伊利思，甚至要一輩子充當希羅尼的僕人。



歷經一場龍爭虎鬥，獅頭船長不幸敗下陣來，她果然信守承諾，依約將船駛向沙伊利思，並堅持要待在希羅尼身邊幫忙。希羅尼雖感無奈，但也只能由得她了。

沙伊利思

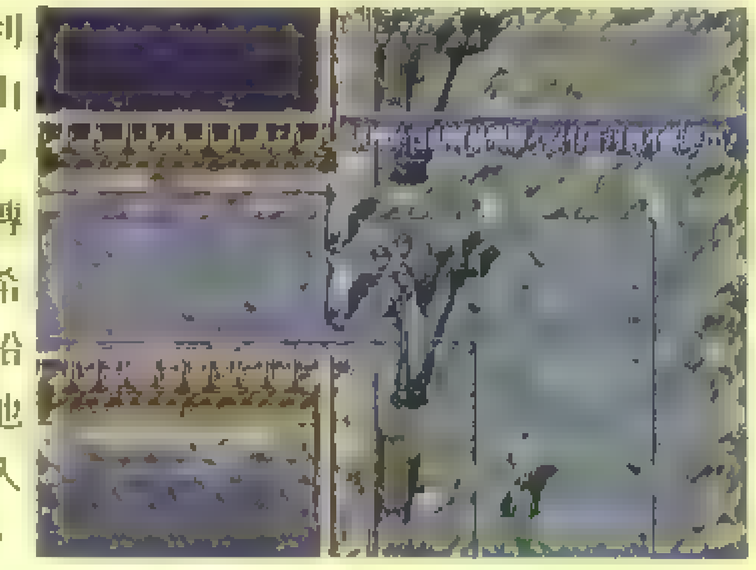


進港之後，獅頭船長得知希羅尼將前往凱西爾帝國，此後將不須用船，於是當場解散一夥海盜，亦步亦趨地緊跟在希羅尼背後。

希羅尼決定先穿越特呂斯沙漠到凱西爾鄰近腹地。

卡羅卡斯森林

二人終於來至帝國境內，希羅尼表示要先打聽一下，那些自從他離開以後所發生的事。記憶中，這兒應是卡羅卡斯…突然間，由林中竄出一名女子，她是「哲彼爾．番勒」的副隊長迦娜，此刻正遭到富瑞得利軍的追擊；由於勢單力孤，於是將焦點轉移至旁觀的希羅尼和獅頭船長身上，使他二人無端捲入這一場混戰…



危機解除後，迦娜若無其事地跑開，弄得二人一頭霧水。還是就近到村子裡休息過後，再做打算吧！

卡羅卡斯鄉村

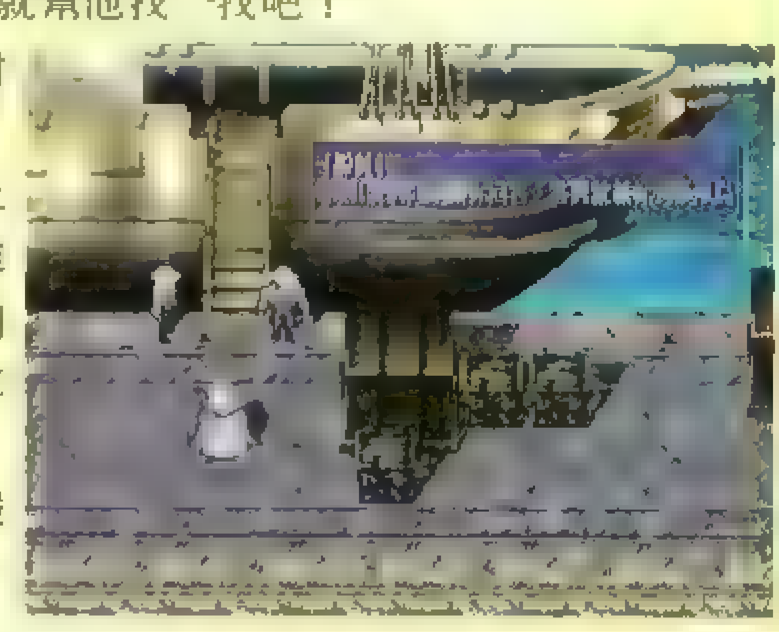
這是位於凱西爾帝國北部的小村莊，腹地雖小，但因位居聯繫帝國北部地區的要衝，外來人口很可觀，村內倒也顯現反常的熱鬧景象。這裡原本也是班史頓家族的領土，如今已時移境遷了。

據聞，古帝國的卡斯將軍，曾經擊退最強的黑暗龍而得到「炎龍騎士」的稱號。盛傳黑暗龍留下很多的寶石，不知卡斯將軍曾否找到？

村裡的競技場需購買終身會員票才得進入，而地下室中除了可以練功外，還能找到三把萬能鑰匙，能用來打開各地的門和箱子。買了終身會員票，有機會時還能到設立於羅安的連鎖店瞧瞧呢！

酒店的老闆卡柯在尋找特殊的料理材料，據說是一種香草，而且只有在充滿愛的地方才能找到。有空的話，就幫他找一找吧！

踏入村子西邊時，但見廣場上聚集了一堆居民，只因領主的馬車正要經過，所以實施嚴厲的管制。





希羅尼瞧見馬車上的人酷似羅賓，當年在主教團面前極力指證他的親如手足的好友，死也不會忘記的臉孔…希羅尼原想跟在馬車後面一探究竟，但獅頭船長提議先休息一晚，待明日火刑之後再伺機下手。

隔日，火刑場上眾說紛紜，受刑之人被控協助「忻彼爾・番勘」將遭處決，當公爵現身主持行刑時，希羅尼終於看清，這人正是羅賓！二人正待出手時，昨日林中驚鴻一瞥的女子迦娜又出現了，她率了大隊人馬前來救人，並對付羅賓。



經此一鬧，希羅尼和獅頭船長先得打發一票士兵…羅賓卻趁混亂之際溜了！二人正要攻進宅邸時，迦娜隨後趕上，並指出一條密道，由此進入宅邸可使羅賓不致再度開溜，既然目的相同，何妨聯手剷除奸兇？於是經由迦娜的指引，三人一同進入了下水道

羅賓宅邸

辛辛苦苦殺至二樓，在05的房間內發現羅賓的蹤跡，定睛一看，這人原來是假冒的，真的羅賓早已逃之夭夭…希羅尼決意要前往追趕，反正接下來的事已不關「忻彼爾・番勘」，遂將迦娜丟在一旁。

【羅賓宅邸 1 樓】
01 長劍（鐵）
02 銅幣（鐵）
補血藥×2
03 高級補血藥×2
04 高級恢復藥
05 玻璃劍
06 葛利沙之劍
2 樓
地下迷宮

卡羅卡斯鄉村
往右方
往左方
宅邸1樓
03 精靈之淚
04 自動手槍

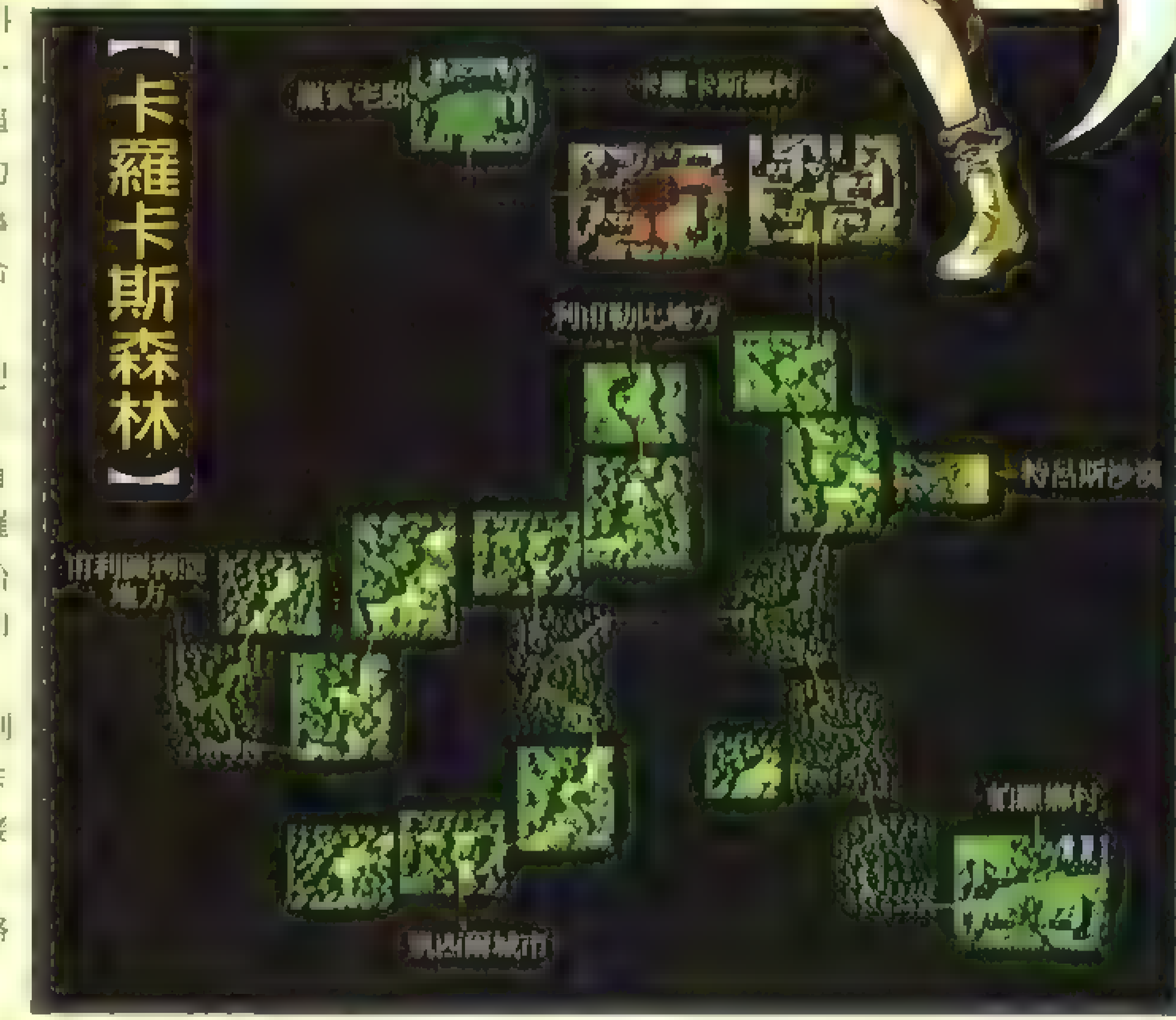


卡羅卡斯森林

二人來到一處樹林中，不料迦娜也隨後跟上…另一頭，有一家四口人正遭到富瑞得利軍的追殺，夫婦二人慘遭槍擊，餘下的兩名幼兒也難以倖免。這等情事豈能坐視？狠狠地教訓了這批冷血的劊子手…

事後，迦娜察覺出小孩一息尚存，必須以恢復魔法治療才行。她想起在甫利爾利亞村落有位譽為「聖女」的女醫師，希羅尼闊才乃脫下披風，吩咐鄧頓船長裹住小孩保溫，並請迦娜立即帶路前往求醫。

由於路途遙遠，先得就近到卡羅卡斯鄉村補給後再出發。卡羅卡斯森林相當龐大，而且連接各地的通道也可謂四通八達。一行人往西北方進入山區，靠著路牌的指引，終於到了目的地。



甫利爾利亞村莊

此村係凱西爾西北部的鄉村城市，附近的山地和叢林，一直是許多傳說和信仰的根據地。而威名遠播的「哲彼爾・番勘」本部，也就在村莊的附近。

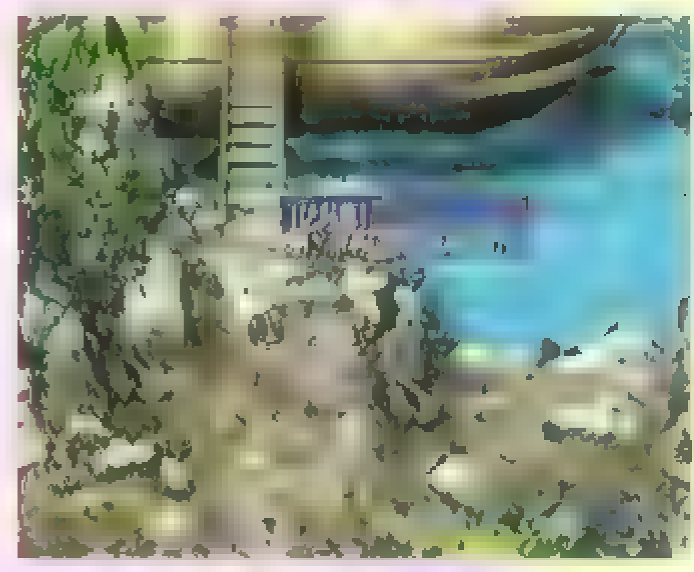
酒店中聽聞有一家庭不久前才遷離此村，原因是女主人無意間看到拉蒙，以致攬禍上身。會不會是林中遇見的那對夫婦？而拉蒙又是何許人也？何以無端殺害村民？

在村子西邊找到愛斯美若達開立的診所，她見到孩子的傷勢後，立即做了急救措施，但須等至明日



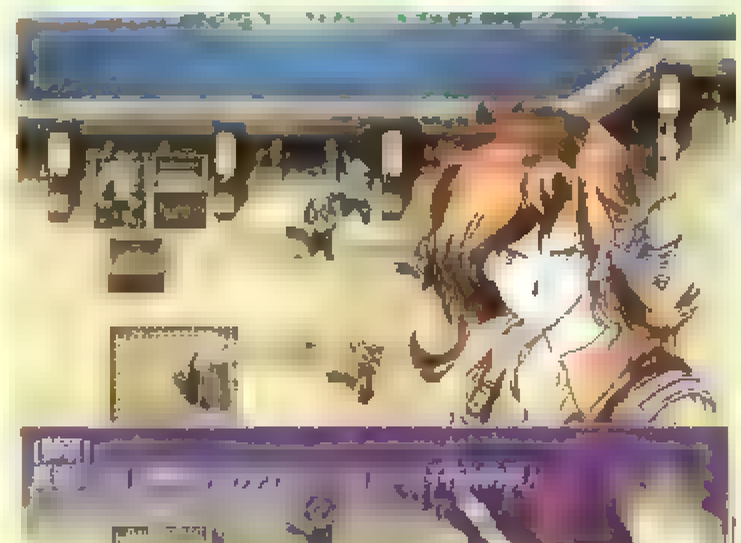
攻城略地 Solution
★西風狂詩曲★

才會甦醒。愛斯美若達在村中頗富盛名，村民們無不稱讚她的醫術和善良，簡直就是神的化身。她忽然記起希羅尼了，沒錯！她曾經在特呂斯沙漠救過希羅尼，並將他帶至沙伊札思的旅店療養…現下無事，那就明日再來探視小伙吧！



隔日一早，在診所前聽到護士呼救，說是拉蒙帶著士兵將愛斯美若達抓走了，指控她是以惡魔力量從事醫療行為的魔女；實則是因拉蒙她向愛斯美若達求愛不成，如今反而心懷怨恨。須得立即拯救愛斯美若達，而且不能放過以權勢奴役百姓之人。

拉蒙領主官邸



進入宅內大廳後，西邊的一扇門目前無法打開，而且往二樓的階梯也無法踏入。西側走道中遇見一名叫莎倫・哈斯特的怪俠，他與迦娜彼此熟稔，據說曾經讓拉蒙吃了不少悶虧，或許可以互相幫助，各取所需吧。莎倫打開身後一道門，指出愛斯美若達就遭囚禁於底下的刑求室，四人乃迅速由此進入。



進入刑求室打退一干士兵後，順利救出愛斯美若達，拉蒙則趁機開溜；吃了這次虧，諒他以後不敢再有非份之舉。[illegible]迦娜知道[illegible]絕不是第一次幫忙，先前也曾[illegible]協助過[illegible]，事成之後，同樣也是默默的離開。

這時迦娜想起與隊長有約，於是連同希羅尼、[illegible]和愛斯美若達趕往會面地點。



【拉蒙領主官邸 1樓】

01：高級恢復藥×3
02：鎮靜劑×3
03：精靈之淚×3
04：自動手槍
05：葛利沙之劍
06：復活藥×3
07：莎倫・哈斯特
08：連發手槍（鎖）
09：騎士劍
10：葛利沙之劍（鎖）
11：巴斯塔劍（鎖）
12：賢者卷宗（鎖）
13：護身符（鎖）

卡羅卡斯森林

隊伍匯聚時，聽聞羅賓上次跑掉以後，去找駐紮在附近的伊魯斯將軍，而接下來的任務，就是將他們一網成擒！伊莎貝責怪迦娜不該丟下所屬不管，犧牲了不少同僚的性命…「哲彼爾・番勘」的軍師克勒傑比很仰慕愛斯美若達之盛名，於是力邀她加入組織。

未幾，隊長梅迪西趕到，希羅尼見到時，依稀記得乃當年將他救出因貝魯監獄之人…只是，梅迪西似乎毫不以為意。



梅迪西聽聞迦娜的人手陷入困境，是因為對方有伊魯斯將軍[illegible]性人物，要當面與之抗衡，除非有十足的把握。討論之後，梅迪西[illegible]，決定要前往挑戰伊魯斯將軍。希羅尼感念救命之恩，乃欣然答同獅頭船長和愛斯美若達[illegible]。

克勒傑比就地分派任務，迦娜等人趁梅迪西與伊魯斯將軍對決時，利用下水道潛入羅賓宅邸，救出被俘的隊員。分撥已定，那就出發去找納帝國的四天王吧！

卡羅卡斯鄉村

即將展開鄉村攻擊作戰了，出發前的地點有補給士兵，得好好準備一下。



迦娜的隊伍中有希羅尼、獅頭船長和愛斯美若達四人，同樣的由先[illegible]入口進入羅賓宅邸的下水道。

羅賓宅邸

循原路來至下水道盡頭，正待爬上一樓時，希羅尼突然有不祥的預感，他認為梅迪西隊長可能打不過伊魯斯將軍，吩咐獅頭船長協助迦娜拯救俘虜，他自己一個人則往回跑出下水道，趕著去協助梅迪西。

這一頭，在宅邸門前，梅迪西果真不敵負傷，危亡之時，希羅尼適時趕至。仇人見面分外眼紅，

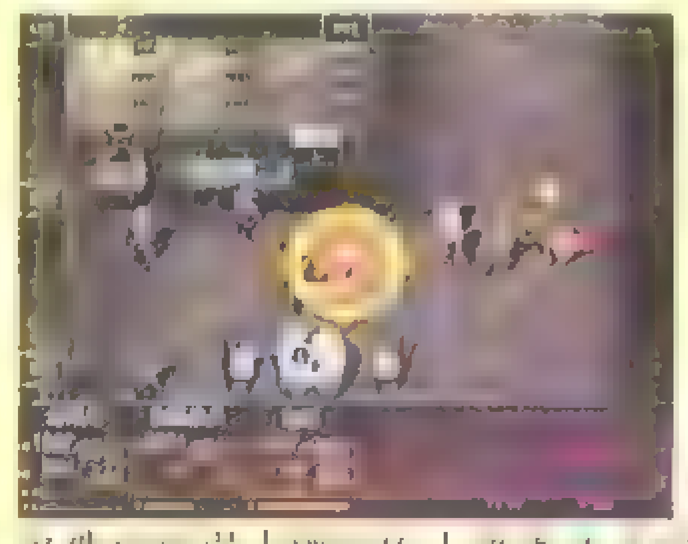


羅賓[illegible]在伊魯斯將軍身側…伊魯斯將軍嗅出希羅尼身上散發出[illegible]的氣息，[illegible]下

兩人正面交鋒時，沙倫・哈斯特突然衝破伊魯斯的防衛線，前來協助希羅尼…伊魯斯不愧是創世戰爭存活下來的，雖然僅是殘餘的力量，但威力著實驚人…

獲勝後，希羅尼懷疑沙倫是否墨影的後代？否則，何以會使潘迪來健的劍法？沙倫言不及義，一溜煙兒又跑開了。

所幸梅迪西受的並非致命傷，獅頭船長趕至屋前，謂愛斯美若達正在照顧一干傷患，迦娜則去支援[illegible]，[illegible]羅賓開脫了。希羅尼將梅迪西託付獅頭船長帶回基地療傷，自己則決定隻身進入宅邸尋找羅賓…



說巧不巧，進入宅邸不遠即瞧見一大隊士兵簇擁著羅賓，他手[illegible]握著[illegible]武器—機關槍！據說即是金剛不壞之身，也[illegible]！[illegible]，這武器[illegible]驚人，[illegible]…

所謂人之將死，其言也善，羅賓臨死前指出，他與希羅尼乃是同父異母的兄弟，身上同樣流著路克・班史頓的血，但為了一己私慾，他不但做假證供誣陷自己的兄長，連父親也因他而亡故了…斷氣之前，叮囑希羅尼要當心蔡斯爾，他才是道地的元凶…

走出宅邸，眾人已匯聚屋前，梅迪西經過療養已無大礙，他力邀希羅尼等人能加入「哲彼爾・番勘」，一同為帝國盡點心力；此後主教團已將希羅尼視同叛軍，自會千方百計找其復仇論罪，何況這個組織收集情報的能力對他幫助很大，是以當場決定投入迦娜的部隊。

下期待續囉！…

秘技偵蒐營

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啓動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

一經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



戰鬥營長

軍 餉 900 元
另贈雜誌一期



愛情少尉

軍 餉 700 元
另贈雜誌一期



魔鬼班長

軍 餉 500 元
另贈雜誌一期



超級上將

軍 餉1200元
另贈雜誌一期



榮譽天兵

軍 餉 350 元
另贈雜誌一期

神秘商店

西風狂詩曲

在"普魯圖"和村民聊天，知道酒店有隻奇怪的綠色青蛙和牠交談11次，牠會問你到底要什麼？然後就進入神秘商店了。其中有"闊劍"賣$26000，賣給村裡頭的武器收藏家（武器店）可賣$27300，現賺$1300，如此反覆買賣，億萬富翁將不是夢想 。



秘技偵查室

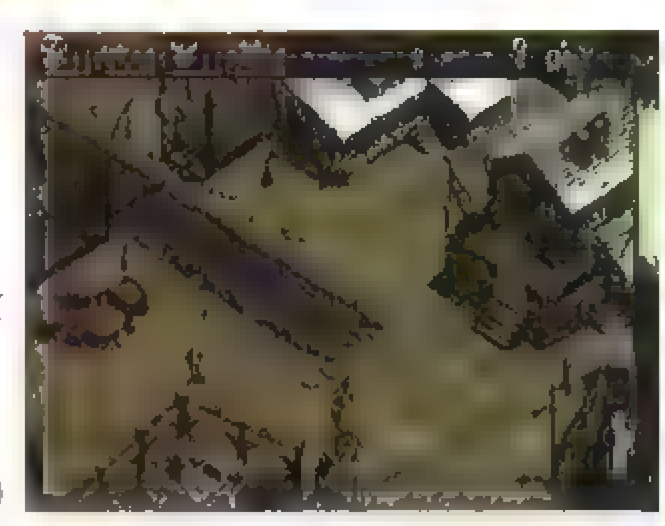


魔鬼戰將

無敵之身

袁倫中

在遊戲中鍵入 1982GONZO 後：



shift+V-顯示出所有敵人的視野

shift+X-將所選擇的人物傳送到滑鼠游標所指的位置

ctrl+I=無敵& 子彈無限，再按一次就解除無敵

ctrl+shift+N=任務完成

關卡密碼(角色名稱：default user)

Mission 2：4JJXB
Mission 3：ZDD1T
Mission 4：RFF1J
Mission 5：K4TCG
Mission 6：MIR4M
Mission 7：7QVJV
Mission 8：K99XC
Mission 9：AAAX1
Mission 10：JSGPW
Mission 11：CMODD
Mission 12：JGHD3
Mission 13：PUUWW
Mission 14：WT348
Mission 15：139P0
Mission 16：L9IPV
Mission 17：1A4PM
Mission 18：YJOJG
Mission 19：YFCWJ
Mission 20：GDKWT

科隆戰記

經驗豐富

在遊戲裡殺死的敵人會變成金幣，在變成金幣的時候馬上記錄，再把進度載入，這時候你會發現敵人會從變成金幣的瞬間開始，這時再看一下狀態，就會發現經驗值增加。所以可以聚集大量敵人再一一斬殺，這樣經驗值就可以快速提升了。



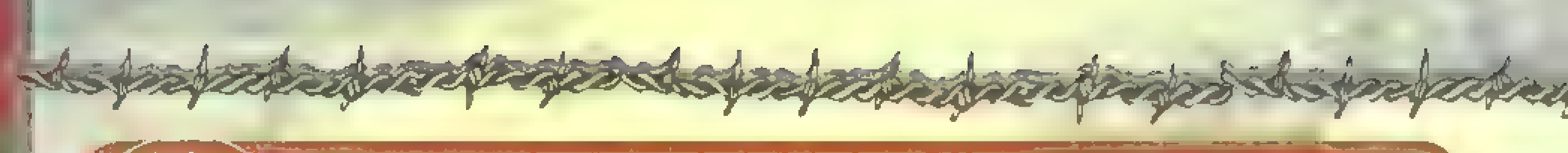
太空戰士七

道具無限增殖秘技

薛伯

在遊戲後半段得到W-item魔石後，在戰鬥中使用W item指令。第一次的道具可任意選擇，而第二次就選擇想增加的道具（只有戰鬥中可使用之道具才有效），在選擇使用對象時，按下取消鍵，再按確定鍵，如此重覆使用即可增加道具至99個。



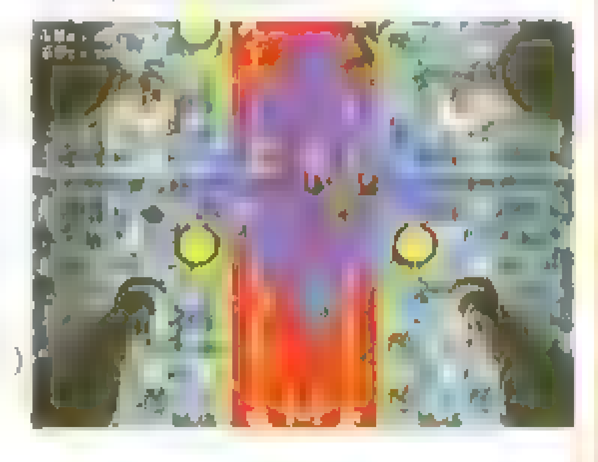




幻世作弊錄

幻世錄

在WIN95畫面下點選幻世錄的圖示，按一次，再按滑鼠右鍵點選最下面選項“內容”，再選捷徑。這時你會看到幻世錄的路徑，此時在C:/odinsoft/HSC.EXE後面加下面各參數，進入遊戲後，即可開啓祕技技。(EXE後面需空一格成爲EXE -godset等，可一次把所有參數輸入)



-godset： F5-HP、MP、ST全滿

F6-HP變1，MP、ST變0，可把它用在敵方

F7=每按一次加100點經驗值

F8=每按一次加10000元

（以上需在角色狀態畫面使用）

F9=觀看開頭動畫

F10=觀看消滅魔王的動畫

POS ：顯示地圖座標，可找隱藏寶物（表一）

-nosfx：關閉音效

-walker n：更改在大地圖模式走路的角色

n=0 雷歐納德
n=1 緹娜
n=2 琥
n=3 漢克斯
n=4 雪拉
n=5 雷特
n=6 嚎
n=7 咕嚕
n=8 克羅蒂

PS:如該角色未加入，則自動跳至下一位

關卡	座標	寶物
雙頭的死神 （歐姆村）	X = 656，Y = 560	玻璃戒指、回復藥、解毒草
遭遇 （戈爾山道）	X = 496，Y = 464 X = 176，Y = 464	闊刃劍、回復藥 妖精之泉×2、靈之源
巢窟 （盜賊洞窟）	X = 624，Y = 368	黃金首飾
猛擊 （呼嘯平原）	X = 304，Y = 592	土之源
宣戰 （席達鎮）	X = 400，Y = 336 X = 816，Y = 688	魔之源、黃金首飾 烈炎戒指、力之源
寂寥 （寧靜之森）	X = 592，Y = 592 X = 784，Y = 368	銀製髮飾、解毒草 凝氣之環
哀怨 （帕尼西雅城 廢墟）	X = 816，Y = 240	水晶劍、琥珀水晶
狙兵 （菲納斯河畔）	X = 496，Y = 304 X = 1392，Y = 144	三叉戟 風之源、水之源
失落 （廢都 曼多力亞）	X = 1296，Y = 560	黃金的聖杯
尋 （艾瓦台地）	X = 624，Y = 144 X = 432，Y = 560	湛藍水晶、土之源 深紅之瞳
援救 （艾瓦台地）	X = 624，Y = 144 X = 432，Y = 560	逆十字 火紅水晶、靈之源

幻世作弊錄

真理　（利魯瑪山地）	X = 48，Y = 80	幸運緞帶
※克里夫未死	X = 1488，Y = 208 X = 592，Y = 720	凝氣之環 秘藥、妖精之泉
真理　（利魯瑪山地）	X = 48，Y = 80	凝氣之環
※克里夫死亡	X = 1488，Y = 208 X = 432，Y = 944	幸運緞帶 奧義之證
怒濤　（巴離納海峽）	X = 1360，Y = 1552	冥晦之輪
異種　（深淵之沼）	X = 752，Y = 48	闇綠結晶
魔騎士　（回音之谷）	X = 144，Y = 48 X = 144，Y = 432	剛岩之盔 琥珀水晶
狂砂　（哈莫特沙漠） ※回音之谷打倒克羅蒂	X = 592，Y = 912	女神之冠
狂砂　（哈莫特沙漠） ※回音之谷脫離	X = 112，Y = 656	女神之冠
信念　（約瑟河）	X = 912，Y = 304 X = 144，Y = 624	翠綠水晶、水之源 極光護輪
離散　（絕望之谷）	X = 752，Y = 176 X = 336，Y = 48	火之源、風之源 大地之衣
奔逃　（漆黑之森）	X = 176，Y = 560 X = 592，Y = 496	邪眼假面 湛藍水晶
解明　（黃昏之丘　陰）	X = 240，Y = 304	闇黑水晶
阻礙　（拉格納沼地）	X = 336，Y = 688	翠綠水晶
虛實　（沙羅尼亞近郊）	X = 576，Y = 704 X = 640，Y = 160	丈八蛇矛 琥珀水晶
變節　（薩魯司海岸）	X = 304，Y = 560 X = 112，Y = 1072	火紅水晶 奧義之證
未知　（古代神殿遺跡）	X = 272，Y = 144	黃金的聖杯
崩陷　（黃昏之丘　陽）	X = 112，Y = 272	隱密之輪
惡魔之翼　（悲嘆之湖）	X = 80，Y = 560 X = 1200，Y = 880	聖騎士勳章 支配者之杖
獵殺　（尼布魯瀑布）	X = 912，Y = 240 X = 1168，Y = 976	惡魔晶石 追風之羽
破浪　（日沒灣）	X = 80，Y = 496	海龍之弓
遺產　（眾神的宮殿遺址）	X = 880，Y = 752 X = 528，Y = 1872	白光之翼 穹蒼之鍊
深邃之間　（幽暗墳場）	X = 272，Y = 656	星靈之冠
輝煌　（龍之息）	X = 48，Y = 816	舞空之靴
殘光　（亞修頓大橋）	X = 1104，Y = 1008	旭日之盔

太空戰士七

在義族洞窟中，有一處地方的牆壁都是刺。平時被刺到會損失大量的HP，不過如果隊伍中有HP=0的角色，被刺到時反而會以HP=1的狀態復活喔。



●大頭

中華民國87年11月號 第一版

活動看板 | 電影話題 | 業界動態







登記／局版臺誌字第177號　帳號／41941885

林曉培成為「純愛手札」代言人



友善的狗超級偶像歌手林曉培近來眞是紅的『煩』透了，前陣子曉培妹妹幫『純愛手札』眞人版電影唱了一首心情主題曲『那又如何』，唱片就狂賣20萬張以上，且銷售量陸續攀升中。不僅如此；連在日本出品銷售達1500000萬套的超級戀愛養成遊戲『純愛手札』中文版台灣代理商華義國際也獨家青睞林曉培，特邀請她擔任純愛手札遊戲代言人，華義國際爲配合這位剛出爐的超級新星，從十月十日起車廂廣告、台北知音、飛碟電台、電玩雜誌、直立看板、長型海報、網際網路…等等活動及廣告相繼出籠爲她造勢，據國內極具知名度的錢×雜誌也笑話說友善的狗已經改爲『有錢的狗』了，可知林曉培『錢』力無法檔啊！

此次林曉培擔任『純愛手札』遊戲代言人，並搭配專輯中『那又如何』、『失憶』、『她的眼淚』三首歌與『純愛手札』遊戲中動畫結合，於全省所有的電腦遊戲場所及網路都可以看的到，華義國際也準備三大好禮，舉辦了四場『純愛簽名約會』、『純愛曉培燭光晚餐』及首次的『純愛曉培生日歌友演唱會』。

▲純愛手札代言人林曉培

決戰中國象棋貳 當頭開局大挑戰中獎名單

決戰中國象棋貳所舉辦的有獎徵答活動，得獎名單出爐囉！

我們所提的問題是：當我們下棋時，對手第一步將炮移往中央位置，稱之爲「當頭炮」！此時最常使用的防禦方式即爲將馬往上移守住中央兵卒，那麼請問這招稱爲什麼？

您的答案應該是：

[illegible]屏風馬

你答對了嗎？不管對錯，在「決戰中國象棋貳」這套軟體中，有更多的象棋資訊與有趣的電腦動畫，別忘了買套來玩玩喔！

開局得勝獎 共計五名
可得中國古代人物造型立體象棋一組



曾遠良　高雄縣、黃敬倫　澎湖縣、張銀築　台南縣、游鏡松　台北縣、林宗明　台北縣。

開局破解獎共計十名
可獲得決戰中國象棋貳軟體一套

張復堯　台中市、李姿逸　嘉義縣、盧柏霖　桃園縣、黃文彬　台北縣、丘浩榮　高雄市、游永在　三重市、彭元廷　高雄縣、王新豐　雲林縣、邱奕忠　桃園縣、洪郁軒　台北市。

『純愛手札』遊戲與代言人林曉培系列活動報導

主辦單位 華義國際、友善的狗唱片公司

協辦單位 軟體世界、電腦玩家、新遊戲時代、遊戲世界、次世代雜誌社、大麥出版社

活動❶：林曉培的純愛簽名約會

日期	時間	地點	地址
台北87/10/24	PM13:00~PM14:30	西門町玫瑰唱片城	台北市峨嵋街37之43號
台北87/10/24	PM15:00~PM16:30	ARORA永和店	台北縣永和市永和路2段116號
台中87/10/25	PM12:30~PM14:00	華彩軟體	台中市英才路508號（NOVA B1）
高雄87/10/25	PM16:30~PM18:00	染色体	高雄市五福二路96號

只要依上述時間帶著您的『純愛手札』遊戲包裝盒或於現場購買『純愛手札』遊戲前100名者，就可以與『純愛手札』中文版遊戲代言人林曉培做面對面的『純愛約會』，並贈送限量版林曉培VS藤崎詩織合成拉長型簽名海報或簽名照喔。當然林曉培也會與您合影留念。現場並有林曉培與『純愛手札』中文版遊戲MTV『她的眼淚』首播噢！

活動❷：林曉培的純愛晚餐

日期	時間	地點	地址
87/11/07星期六	PM18:00~PM20:00	西門町玫瑰唱片城	台北市遠企飯店38樓

只要純愛迷購買『純愛手札』遊戲中文版，並將內附印花貼在顧客回函卡上於87/11/01前寄回華義國際公司（以郵局郵戳為評），就有機會與純愛手札遊戲代言人林曉培在遠企飯店38樓共進浪漫的燭光晚餐喔！！此活動僅5個名額，87/11/01號當天由友善的狗唱片公司抽出5名幸運兒，並於華義遊戲網上公佈幸運得獎名單，華義國際也會一一與得獎人聯絡，機會難得早寄早贏喔。如果您沒被抽到也沒關係，您將自動獲得參加下列活動的機會。

活動❸：『純愛手札』現場演唱會

日期	時間	地點
87/12/05星期六	PM14:00~PM17:00	IRDUKE加州主題餐廳

只要購買『純愛手札』中文版遊戲，或購買『軟體世界』、『電腦玩家』、『新遊戲時代』、『遊戲世界』、『次世代』等10月號或11月號遊戲雜誌，並將內附印花或代言人貼紙附在顧客回函卡上在87/11/30前寄回雜誌社或華義國際公司（以郵局郵戳為憑），就有機會參加『純愛手札』遊戲代言人林曉培的『純愛手札演唱會』，得獎名單於87/12/01號，當天由友善的狗歌手林曉培抽出130名幸運的純愛迷，並於華義遊戲網www.waei.com.tw芒果娛樂網www.mango.com.tw及其他相關網站上公佈幸運得獎名單，華義國際也會一一與得獎人聯絡。

純愛手札

（PS：以上活動均名額有限，如果獲獎人放棄將會自動遞補，機會難得早寄早贏。）

華義國際股份有限公司
TEL：（02）8789-0099
FAX：（02）8789-1196
華義遊戲網：
www.waei.com.tw
芒果娛樂網：
www.mango.com.tw

『絕命禁區Enemy Zero』新品上市發表會

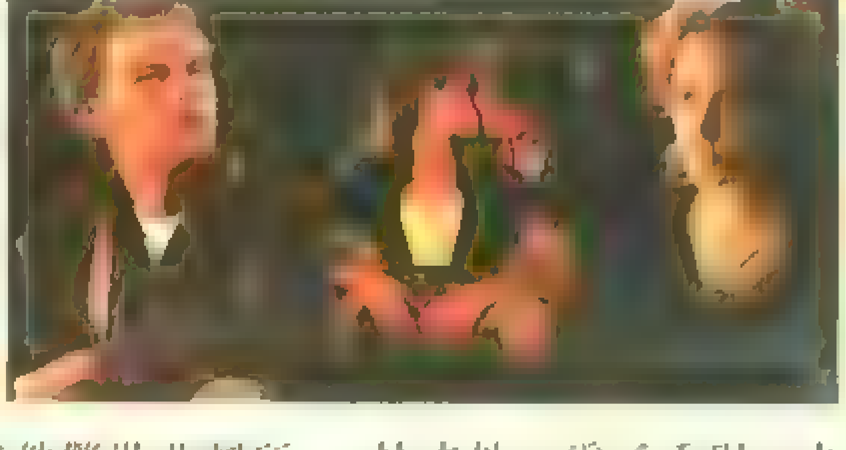
預

玩家天地 TEL：（02）2662-5266

鐵達尼號VCD／LD眞情上市



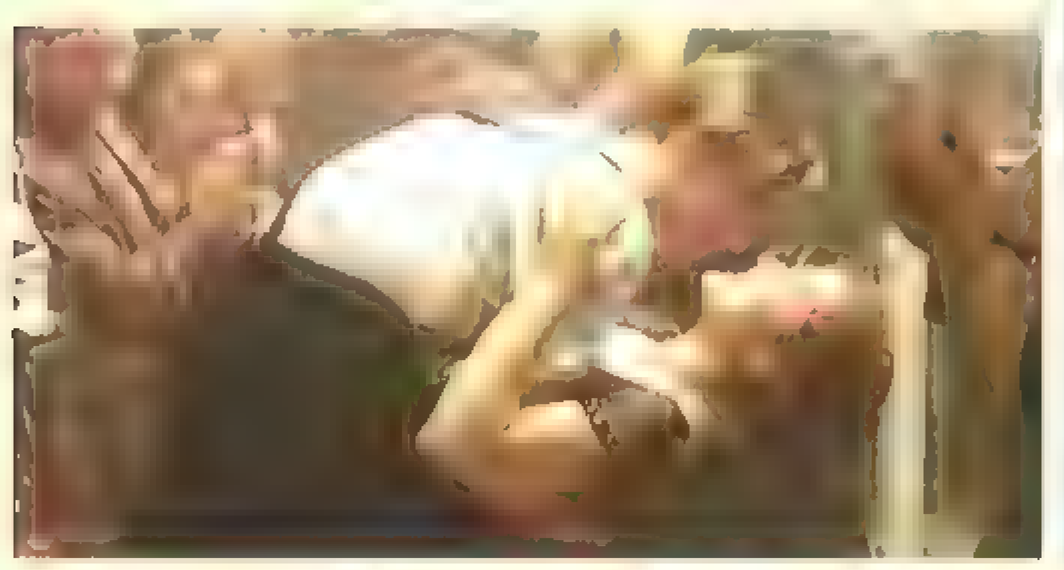
曾經執導過多部大型動作片的導演詹姆士‧卡麥隆，從沒想過能製作出一部像鐵達尼號這樣的超級影片。這個偉大的工程從卡麥隆拍攝眞實的鐵達尼號沉船殘骸揭開了序幕。本片導演兼編劇詹姆士卡麥隆花了將近五年的時間，不眠不休地去研究有關這艘沉船神秘的一切。直到西元1985年發現鐵達尼號在海平面以下的正確位置之前，世人對於這件驚世悲劇所造成的眞正傷亡人數所知不多。本片使用了最新的視覺特效科技，是歷史上首度忠實呈現鐵達尼號面臨生死瞬間的慘痛經驗！以藝術的角度加上視覺特效的呈現，重建出鐵達尼號最[illegible]慘絕人寰的最後幾個小時。而卡麥隆先生獨具的導演風格，讓每位觀衆都彷彿親歷了這場空前的災難。此外，爲了克服高難度的取景，全程使用潛水艇及特製的海底攝影機進行[illegible]拍攝，這是電影界空前的大製作。





除了先進的電腦特效科技之外，爲了重現一九一二年的完整風貌，開拍前，所有的佈景道具都經過極度的考證；動員了無以數計的藝術工作者、工匠及工程師，耗時超過百日，工作人員搭乘3D電腦動畫而製作出將近鐵達尼號原寸大小的外觀；再根據原始的鐵達尼號『夢幻之船』設計藍圖，重建郵輪內部精雕細琢的精緻裝潢，一切只爲完美呈現史上最大的超級豪華郵輪─鐵達尼號！爲了營造鐵達尼號沉船的磅礡氣勢，不惜耗費鉅資建造室內及室外的巨大水槽作爲拍攝沉船之用，用水量高達一千七百萬加侖！！上乘的史實題材、金獎導演及超強的製作組合，加上超人氣偶像明星李奧納多狄卡皮歐及榮獲奧斯卡提名的凱特溫絲蕾，兩人恰如其分的角色詮釋，使得這部扣人心弦的愛情史詩鉅作，在全球刮起鐵達尼號旋風，所向披靡，無人能擋，世上沒有任何一部影片可以與之相抗衡，鐵達尼號也成功的躍升爲電影史上的經典作品。





歡迎搭乘鐵達尼號

[illegible]

各位旅客，歡迎您搭乘鐵達尼號，本郵輪今晚安排了各式各樣的精彩活動，由衷希望您一一參與，鐵達尼號全體服務人員在此祝您有個愉快的旅程，並祝您幸運中大獎！即日起打開鐵達尼號VCD/LD外包裝，產品內附幸運船票一張，每張船票都有獨特的流水號，兌換辦法如下：

凡流水號末六碼爲120414，即可獨得一克拉精緻美鑽一枚

凡流水號末四碼爲0414，即可獲得先鋒牌彩色透明超炫隨身聽或海洋之心項鍊一條

[illegible]流水號末[illegible]碼爲[illegible]，即可獲得鐵達尼號古典[illegible]

抽獎式：鐵達尼號情人節晚宴：只要填妥船票抽獎聯並黏貼於明信片背面，寄回得利影視股份有限公司，就有機會於一九九九年二月十四日西洋情人節，贏得凱悅飯店二人同行的鐵達尼號情人晚宴，名額共有一百五十對，讓天下有情人眞愛流傳到永遠！（以上活動詳情請見包裝內活動說明）

EZSOFT鐵甲英豪 有獎徵答活動 贈獎名單

為感謝踴躍參與活動的讀者們，特將前次中獎名單提前公佈，並於下次活動之前一百位得獎者姓名

張智銘（高雄市）、刀亮雲（高雄縣）、曾智彬（新莊市）、黃柏森（汐止鎮）、李永正（苗栗市）、唐賢錦（台中市）、唐采吟（台中市）、黃俊軒（高雄市）、林坤宙（台中市）、陳葉承（五股鄉）、劉　昶（台北市）、蕭定欣（苗栗縣）、洪欣捷（新竹市）、童英傑（桃園縣）、童英豪（桃園縣）、戴志豪（基隆市）、李玉雅（台南縣）、張延池（苗栗縣）、黃振銘（中和市）、吳宗鴻（高雄市）、莊英偉（桃園縣）、蔡旺村（高雄縣）、曾稚倫（嘉義縣）、吳奉慧（台北市）、王文杉（台中縣）、楊境晃（台北市）、劉克誠（新店市）、何政憲（嘉義縣）、曾詠翔（新竹縣）、雷遠佾（高雄縣）、方建程（台南市）、張啓銘（花蓮縣）、張瑋君（花蓮縣）、葉憲昌（新店市）、林炯宏（新莊市）、林志超（台北市）、林佑昇（高雄縣）、張書祈（南投縣）、葉欣晟（桃園市）、王建程（彰化市）、曾凱平（桃園縣）、張智明（三重市）、曾世億（南投縣）、劉玉衡（台北市）、黃德強（中壢市）、李皇樹（桃園縣）、郭致哲（台南市）、張延安（苗栗縣）、于金比（苗栗市）、洪子祐（宜蘭縣）、鄧元勝（桃園縣）、邱煇彬（南投縣）、許哲霖（泰山鄉）、張育京（桃園縣）、曾棓敬（台中縣）、賴美君（台中縣）、賈昌漢（桃園縣）、曹瓊文（桃園縣）、謝承益（高雄縣）、李永正（苗栗市）、蕭启議（高雄市）、李銘仁（新竹縣）、許家榮（彰化縣）、林慧容（台南市）、洪敏恭（台中市）、陳俊安（高雄市）、陳柏州（嘉義縣）、葉乃碩（台南縣）、李銘彰（台南縣）、李皆良（台南縣）、林建明（南投縣）、施培元（苗栗縣）、葉清奇（嘉義市）、葉昱汶（嘉義市）、胡似宗（高雄縣）、黃順國（高雄縣）、徐仕昌（台中縣）、蔡任右（高雄縣）、蕭宇倫（高雄縣）、吳志豪（屏東市）、柳琮源（桃園縣）、陳文鵬（新竹縣）、官聖益（高雄縣）、張永奇（彰化縣）、李明倫（高雄縣）、楊敏村（彰化縣）、陳彥良（台中市）、楊雪芳（台北市）、蔡惠敏（高雄市）、廖哲逸（台中縣）、陳祐誠（彰化市）、吳佑星（嘉義縣）、楊紹華（宜蘭縣）、黃遵與（屏東縣）、劉啓楊（高雄縣）、何銘銓（新莊市）、謝正乾（高雄市）、陳易延（板橋市）、邱一郎（台南縣）。

本活動正熱烈進行中，因獎品有限，敬請未能及時參與本活動之讀者趕緊於11月30日以前將下列題目的答案用名信片寄至台北市承德路一段50號3F，並註明姓名、年齡、電話、住址，五題全答對者，仍然還有機會得到神秘禮物哦！

1.（　）艾利斯真正喜歡的英雄是哪一位？
　a.法蘭克　b.雷騰　C.沙利吉
2.（　）鐵甲英豪中士兵的種類共有多少種？
　a.5種　b.10種　C.15種
3.（　）主角雷騰的父親是哪一位？
　a.瑪帝雷斯　b.杜亞皮隆　C.卡拉利歐
4.（　）主角雷騰父親的外號是哪一個？
　a.大帝王　b.鋼鐵王　C.獅子王
5.（　）鐵甲英豪中雙方最後的戰場地名是？
　a.雷岩城　b.阿特亞　C.柏拉斯

EZSOFT預定將於12月初在網站公佈所有中獎名單，並於12月底前將所有中獎禮物寄出，敬請各位中獎讀者熱烈期待。

EZSOFT　http://www.ezsoft.com.tw
TEL：（02）2585-5305　FAX（02）2585-0347



第一本全方位遊戲書～遊戲補完計劃，發驫上市！它可告訴你如何將蘿拉變成裸拉！現在購買還可參加三重贈獎活動，物超所值，再不買集就晚囉！

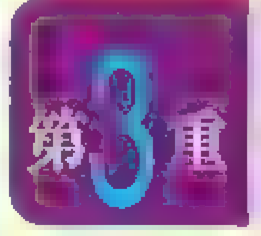
第三波資訊股份有限公司旗下的資訊圖書部，於9月初正式推出全國第一本全方位探討電腦遊戲的書籍～遊戲補完計劃，所謂的「補完」即是「補充」、「完整」的意思，正因如此，希望透過本書讓電腦遊戲玩家可以將遊戲的精髓發揮到淋漓盡致。

為了回饋消費者，除了內容精彩豐富，更舉辦三重贈獎活動，贈品內容保證物超所值，值回票價！

第1重　買就送！聯華電訊Alpha Call呼叫器一只，不用抽獎，通通有獎！



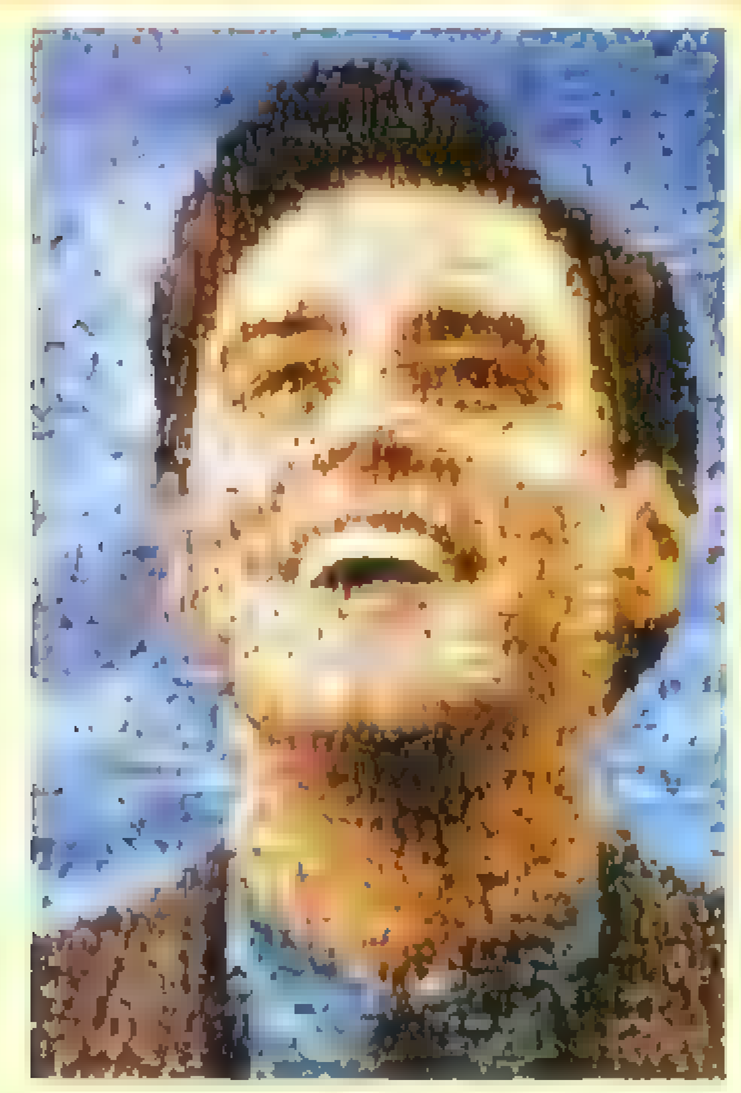
集又送！只要集滿「完全卡位」印花活動卡，至全省NOVA資訊廣場兌換，即可免費獲得價值NT300元的超值禮物一份，數量有限！送完為止。



抽再送！將「完全卡位」集滿之印花活動卡寄回第三波資訊，即可參加11月20日的超值抽獎，有3D加速卡、主機板、魔電Modem、顯示卡…等大獎通通送給你。

第三波資訊股份有限公司　客服專線：（02）8780-3636＃501

楚門的世界(THE TRUMAN SHOW)



楚門伯班老是覺得一直受到監視，但他沒想到這竟是真的。從呱呱落地開始的三十年來，楚門伯班就是史上播映最久、最受歡迎的記錄片肥皂劇主角，他居住的理想小鎮海景鎮居然是一個龐大的攝影棚，而親朋好友和他每天碰到的人全都是職業演員。他生命中的一舉一動分分秒秒都曝露在隱藏於各處的攝影鏡頭前。經過三十年的渾噩生活後，楚門終於感到生活有點不對勁，當他發現他就像是活在玻璃罐裡的蝴蝶時，便決定要不計代價地逃離海景鎮。但是他必須面對『楚門的世界』的創始人、製作人和導演克里斯托，並且克服內心最大的恐懼，才能突破藩籬，獲得自由。

金凱瑞認為這部劇本的主題概念十分有創意，而且令人能感同身受，讓人不禁捫心自問，『也許我生命中的每個人都是在演戲？』他最後說，『這部電影擁有許多層面，並非一般的好萊塢電影。』

硬裏子演員艾德哈里斯飾演『楚門的世界』的幕後黑手克里斯托，從巨大的監控室掌控楚門生命中的一切環境，他在海景鎮架設五千多部隱藏式攝影機，二十四小時不停地捕捉楚門的一舉一動。

『剛果』及『驚悚』等片女主角蘿拉琳妮飾演楚門的妻子梅莉，諾亞艾麥瑞克飾演楚門的知己好友馬龍。片中的演員合作無間、表現優秀，他們必須同心協力編織一個大大的謊言，而在導演一絲不苟、鉅細靡遺的執導下，這部影片有扣人心弦的劇情和感人肺腑的演出，絕對會觸動每個觀眾的心靈。



『楚門的世界』片中出現一個完美得恍若世外桃源的海景鎮，其實只是個龐大的攝影棚，導演威爾本來想在洛杉磯片廠搭蓋整個小鎮，不過由於工程過於龐大，於是在佛羅里達州找到一個經過精心設計的社區，叫做海濱鎮，於是就用來作為片中主角楚門伯班的家鄉。

至於本片發生的時代，對導演來說，他一直都想像故事是發生在二十年後的未來，不過他卻認為片中『楚門的世界』的創始人克里斯托一定會以二次大戰前後的風格建構這個人造環境。於是他和工作人員參考當時的報刊，設計每個人物的生活細節，並且和編劇發展出楚門三十年來的各種經歷。

◀女主角蘿拉琳妮(圖左)在片中飾演楚門的妻子

在服裝方面，由於楚門生活中的所有人都是演員，因此他們的穿著都是由服裝設計師所打點，只有楚門是自己隨便穿著，因此他的服裝就顯得比較不同，沒有那麼光鮮亮麗，而有著不同的風格隨意搭配起來的喜感。楚門的世界是一部與眾不同、創意十足的電影，內容發人省思、感人肺腑，同時也有令人會心一笑的幽默。喜劇天王金凱瑞在片中的演出在純真中又有複雜的個性，在一貫的喜感底下流露令人動容的感情，絕對是有笑有淚的好片！

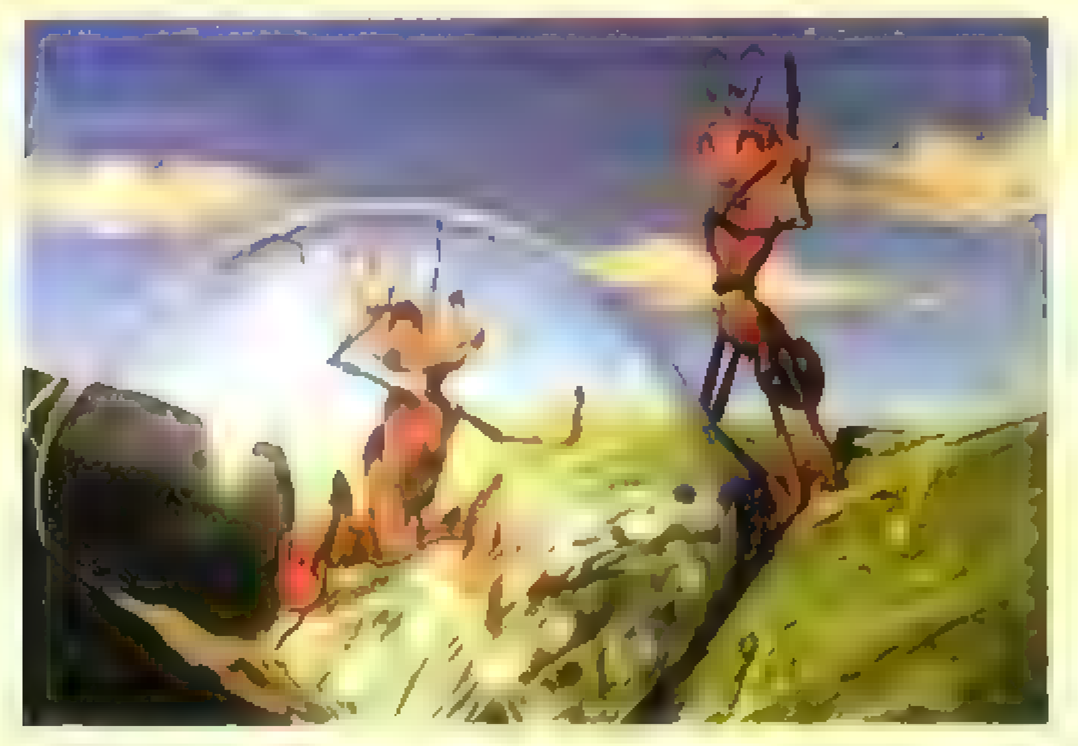


金凱瑞在「楚門的世界」一片中，接受演技的大考驗

●預定上映日期 11月14日

小蟻雄兵(ANTZ)

11月7日起全面進軍全省



Z-4195只是一隻小小的工蟻，像他這種工蟻就有上億隻，他想要和美麗的芭拉公主交往的機會是微乎其微。不過他會因為蟻國嚴格的階級制度而氣餒，為了追求芭拉公主，Z向他最好的朋友老魏求助。老魏是一隻兵蟻，他幫助Z假冒成士兵，Z原來只是想藉這個假身份接近公主，沒想到在一場對抗白蟻敵軍的戰役中，他能小兵立大功，成為蟻國的英雄

但是這時候野心勃勃的曼將軍正準備完全改造蟻國，並且讓自己成為唯我獨尊的獨裁者，不小心立下戰功的Z在眾人的推舉下，成為一場革命的領袖，他必須率領追求自由的小螞蟻，對抗曼將軍強大的鎮壓，阻止他箝制自由『蟻』權的暴政。Z曾經是微不足道小工蟻，現在卻可能成為蟻國最偉大的英雄。

▲Z-4195與芭拉公主

『小蟻雄兵』是夢工廠第一部電腦動畫浪漫喜劇愛情鉅作，聲音演出陣容包括伍迪艾倫、席維斯史特龍、莎朗史東、金哈克曼、克里斯多佛華肯、丹艾克洛德、安妮班克勞馥、珍蔻頓、丹尼葛洛佛、珍妮佛羅培茲、約翰麥荷和保羅曼哲斯基。

當演員在為角色配音時，由羅曼許率領的動畫師也在忙著設計這些角色的造型，他們先用鉛筆在紙上畫出他們的概念，除了必須畫無數的草稿，還有角色臉部表情的細節，這些角色的造型還必須反映聲音演員的特性，並不是長得跟他一模一樣，而是呈現他們的個性，一旦這些造型經過同意，就要著手用黏土做出模型，這些立體模型是用來將這些角色數位化的。

只要運用一支特殊的光筆，這些立體模型便轉換成電腦上的立體圖畫，然後人物技術導演就接著要讓這些角色擁有活動的機能。他們先畫出一個數位代替的骨架，決定每個關節和外皮要怎麼活動，這就是動畫師用來繪製活動的角色的基準。



▲愛苗正在兩蟻心中滋長

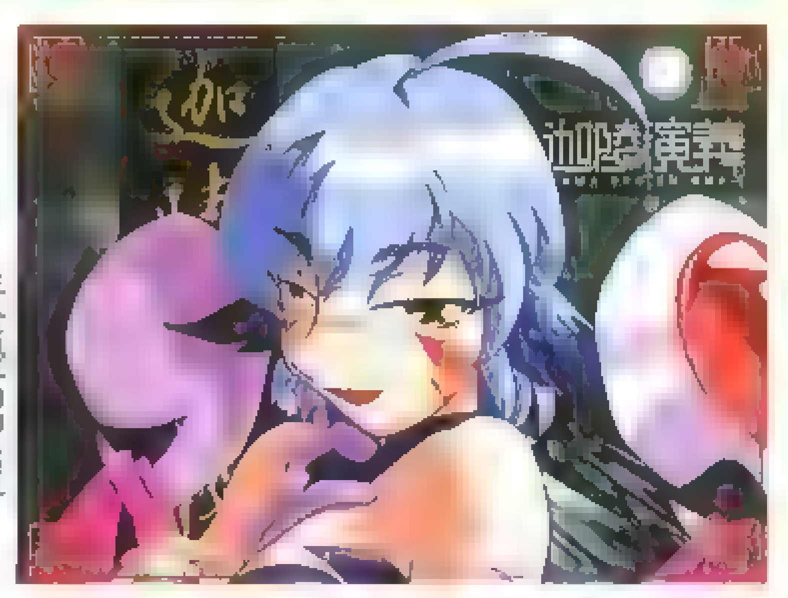
羅曼許和雷克斯葛瑞農也會參考聲音演員的動作，為這些動畫角色設計動作，接著在最後加上臉部表情。在這方面，PDI公司使用他們研發的新軟體，達到創新的效果。以往在電影動畫上人物臉部的表情都是用變形的方法做成，可是PDI設計的軟體能夠根據複雜的人體結構，模擬人類臉部的骨頭、肌肉、脂肪和皮膚的動作，呈現出更為逼真和自然的效果。

一個角色的臉部總共有三百多個獨立的控制元素，包括肌肉的收縮、骨頭的動作、眼珠的轉動和眼睫毛的眨動等等，每一個獨立的元素都另外有將近一百個組合，像是『張大右眼』或是『跳動右肩』等等。除此之外，電腦還有一系列嘴部的形狀，用來配合講話的嘴型。這一切都是為了讓電腦動畫角色的動作和表情看起來自然生動、栩栩如生。例如當這些角色做出嘴唇微顫或是鼻翼掀動的細微動作，雖然觀眾不見得能觀察得到，不過整體的感覺卻比以往更為自然，進而更能表達片中角色的七情六慾，讓觀眾更能進入劇情和角色的遭遇。

▲追求自由的小蟻雄兵奮力抵抗暴政

『小蟻雄兵』有精采的故事、生動的配音和栩栩如生的動畫，而且它的影像風格是前所未見，絕對讓人耳目一新、嘆為觀止。這也是觀眾為何對夢工廠拍出全新的電腦動畫影片有這麼多期待的原因了。

揭開聲優的神秘面紗



▶生動的表情配上聲優活潑的演出，使遊戲更加完美

如果您是標準的哈日族，『聲優』這個名詞您不但耳熟能詳，還能如數家珍地列出一大串日本『聲優』來。在日本，『聲優』不但有超高的人氣指數，甚至還可成為家喻戶曉的偶像，不相信您隨便抓個哈日族，他（她）一定知道日本現在最HOT的『聲優』是誰，那就是『新世紀福音戰士』的代言人～宮村優子。

日本擁有非常龐大的動畫工業，所以聲優的需求量相對地比其他國家高，一位優秀聲優的產生是相當不容易的，日本當地不但有專業的聲優訓練學校，進行聲優的培訓，更因為傳播界的推波助瀾，才能孕育出世界超一流的聲優。

日本能，台灣為何不能？當日本遊戲大量被介紹到台灣後，為了證明日本的『聲優』觀念，同樣適用於台灣，日商TGL台北分公司，經過數月的評估後，選出『迦陵演義』作為台灣『聲優』演出的處女作。

到底是什麼原因，讓『迦陵演義』出線呢？據該公司發言人黃小姐表示，『迦陵演義』是個高度原創的遊戲，它試圖將活生生的舞台劇呈現在玩家面前，直接揚棄傳統遊戲慣用的指令群，讓玩家扮演導演，指導遊戲主角藍迦陵的演出。也就是說，『聲優』生動活潑的演出，就是『迦陵演義』的魅力所在，如果只是在畫面上打上呆板的國語字幕，這款遊戲就完了，舞台劇講求的就是臨場感的表現嘛！

因緣際會下，TGL台北分公司找上台灣自創的聲優經紀公司「雨聲文化事業股份有限公司」來擔任『迦陵演義』的聲優演出，該公司的負責人劉明勳先生，目前除了是華視配音訓練班的專任教師，本身還擁有豐富的演出經驗，最著名的就是在「東京愛情故事」裡，擔任永尾完治的聲優演出。

『迦陵演義』的聲優演出絕對要追求完美！！兩家公司有了如此的共識後，決定在台灣的遊戲界樹下新的里程碑，為此，劉明勳先生不僅投入最優秀的第一線聲優，還請同是華視配音訓練班教師的邱佩鑾小姐，擔任『迦陵演義』的聲優指導。有了兩位華視配音班專任教師的督導，『迦陵演義』會呈現出怎樣的臨場效果呢？從錄音室中捕捉到的照片知道，聲優們情感投入的表情說明，這將是今年底最出色的一款遊戲！

台灣並沒有專門的聲優訓練學校，對聲優這個新興行業有興趣的玩家，該如何踏入這行呢？筆者曾向劉明勳先生請教過，他謙虛地表示最重要的是興趣和熱誠，隨時隨地觀察周遭的人。筆者私下還向聲優們挖了些內線消息，台灣目前有台視和華視兩家電視公司，會定期開『配音訓練班』的課程，聲優新生考進訓練班後，必須矯正ㄅㄆㄇㄈ的發音，也就是從基礎的正音課程開始，接著是聲音表情、錄音實務指導、口才訓練…戲劇、卡通的表現方法等。

您想成為聲優嗎？有興趣的玩家，可以和「雨聲文化事業股份有限公司」的劉明勳先生聯絡，該公司的電話是(02)2729-6539、2732-9058。

您能想像這位大美女，就是卡通「忍者亂太郎」中，擔任亂太郎的聲優嗎？這次『迦陵演義』有幸請到謝佼娟小姐，來詮釋主角「藍迦陵」的聲優演出，您還忍心錯過『迦陵演義』這款遊戲嗎？

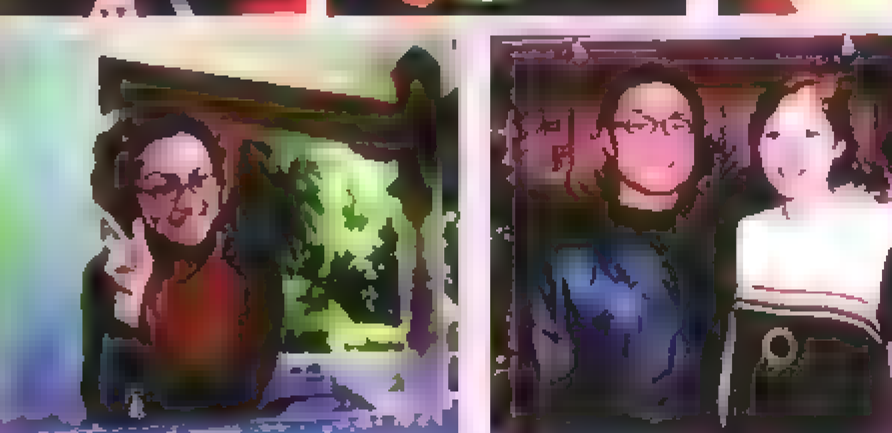
迦陵演義 聲優演出表：












蘇菲雅：王冠蓉


聲優指導：邱佩鑾（圖右）


首長、士兵1：羅　安

青天白日飄揚LucasArts網頁！



雖然我國進入聯合國的努力屢遭挫折，但網路的普及和強大的傳播力量，卻往往能夠跨越國界及意識的鴻溝，達成國民外交的貢獻，如世界末日電影中所提到的「Made in Taiwan」就是最好的例子。

如今，電腦遊戲在無意中也扮演了無形的外交力量。9月11日美國知名星際大戰遊戲發行商LucasArts，在其網頁推出的冒險遊戲Grim Fandango（中譯神通鬼大）的網頁，就將我國青天白日滿地紅國旗和義大利、西德等國的國旗並列，以表揚這些國家代理商在行銷上的貢獻。這些聯結將直接連到該國介紹「神通鬼大」的網頁，並以當地文字呈現遊戲豐富的內容。

由於LucasArts是國際上重要的電腦遊戲發行商，每天拜訪其首頁的網友來自全世界，估計有數十萬人將瀏覽本網頁，並看見中華民國的國旗。藉由各行業在國際貿易上的優異表現，我國的國際形象及知名度又大大的提升了許多。

據LucasArts在台灣的總代理松崗電腦表示，由於網路的日漸成熟，藉由網頁的表現來呈現各國的多元文化已是一種趨勢。目前該公司所代理的遊戲，都會盡量依照國外的網頁設計改為中文版的網頁，讓玩家有更多的遊戲資訊。有趣的是，在暑假該公司所舉辦的星海爭霸全國網路連線大賽，其中的網路組便有遠在美國的朋友透過internet和台灣的玩家同場競技，美國星海爭霸的發行商Blizzard甚至為台灣的比賽製作專有的地圖，並由公關部門經理大達感謝之意，也算是利用經貿的實力擴展國民外交的一種另類方式吧！

LucasArts神通鬼大網址
http://www.lucasarts.com/products/grim/grim_spotlight.htm
松崗網址　http://www.unalis.com.tw
松崗／休閒軟體部TEL：(02)27042762-175



青澀寶貝記者會採訪報導

★／李永治



在SEGA SATURN遊樂器上大受好評的『青澀寶貝』（原名青澀之戀），如今經由NEC INTERCHANNEL重新改版，並由協和國際多媒體引進國內，在明年元月將以PC版的風貌與玩家見面！

PC版的『青澀寶貝』與SEGA版比起來，已經做了大幅度的修正；以高解析度處理的1,677萬色的全彩畫面及22KHz之ADVANCE PCM，其效果將超越SEGA版的水準。另外遊戲中出現的十二位活潑可愛的女孩，是由日本著名的插畫家甲斐智久所精心創作而成，而遊戲中的任何畫面都可以設定為電腦桌面，玩家可以選擇珍藏

為了強力推廣這套戀愛冒險遊戲，協和國際多媒體除了找來歌壇有名的……，成為該遊戲中十二座女主角的代言人之外，還舉辦了「青澀寶貝甄選活動」這個活動將甄選出具歌唱才藝、對演藝事業有興趣的十二位美少女，未來不僅將成為「青澀寶貝」之商品及十二星座女主角的代言人，更將成為協和國際多媒體旗下藝人，在接受專業訓練後先推出個人專輯，一圓正值青澀年華的明星夢。如果有興趣的讀者，請洽詢：





眾所期待的「青澀寶貝」將預定於明年春與玩家見面

第三波產品發表會實況報導…

皮蛋妹

第三波資訊下半年度的產品發表會，是由第三波的總經理～杜紫宸先生親自上陣主持。發表會的場地選在第三波的會議室，除了向媒體介紹第三波下半年度的大作之外，還有兩件好消息要發佈，第一項就是謝幸了女士榮升第三波休閒軟體部門的經理。另一個好消息呢！就是在國外響叮噹的GT interactive公司，已經與第三波正式簽約，關於GT interactive往後的產品第三波均擁有台、港、東南亞的獨家代理權。

第三波代理的三國志6代目前銷售已經突破30000套，正向大關邁進，絲毫不因其高價而對銷售有所影響，這也是第三波員工始料未及的，而另一套深受小朋友喜愛的動作天王洛克人X4也已經衝破20000套。雖然有一個天王遊戲目前仍難產中，不過有玩家的支持，讓他們在著手企劃另一套天王～沙丘魔堡2000時，更加充滿了信心。

除了上述的幾套遊戲，這次的發表會還介紹了：『成吉思汗～蒼狼與白鹿』(即成吉思汗4)。而『異形追殺令』這套未來世界的射擊遊戲，也正準備登陸玩家的電腦，還有Microprose的『鋼彈司令』也預計於10月上市，另一套遊戲『魔鬼戰將』則打算帶領玩家重回二次世界大戰，除了這些代理遊戲之外，第三波旗下的昱泉國際及大點科技也推出了幻影特工和三界諭2兩套本土遊戲以饗玩家。

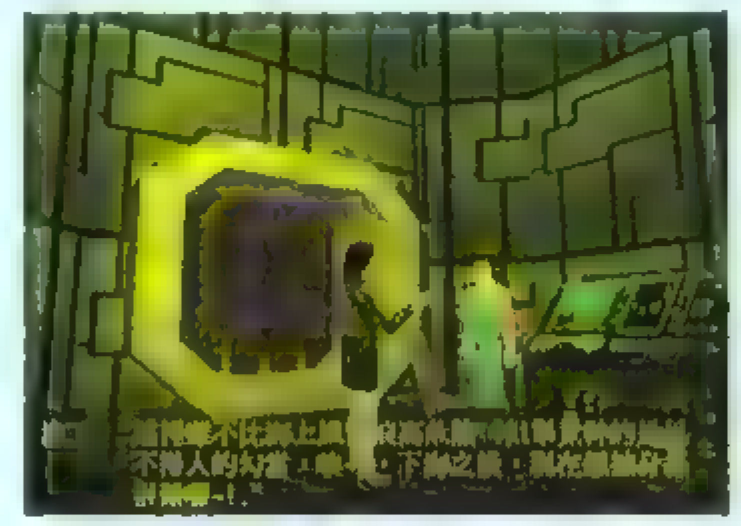


《I》話題公司～昱泉國際
《II》尖端小組～大點科技

前些時候宏碁與嘉禾共同成立的嘉碁科技，在遊戲市場引起了一陣旋風，希望『科技娛樂化』能成為宏碁集團21世紀的目標，不過藉由這樣的異業結合，為昱泉研發遊戲的方向更增添了幾許的明燈，所以也有了『幻影特工』這套遊戲的產生。為了擺除以往移植電腦遊戲的缺點，幻影特工有比較不一樣的表現：雖然取材自同名的電影腳本，但遊戲中的故事設計卻添加了遊戲總監楊昱仁先生的創意，而在電影片段的剪接上也不再只是草率的截取電影畫面，而是用更細密的手法將電影鏡頭與遊戲過程融合在一起。

嘉碁公司目前暫無計劃研發遊戲，不過卻扮演著將電影與遊戲結合的媒人婆，所以幻影特工也可說是嘉碁的處女作。幻影特工的故事架構在未來，有科幻的風味，也有港片慣用的警匪打鬥，所以遊戲是採用RPG的方式來進行。遊戲中的人物是以3D Real time Rendering處理，因此幻影特工中的人物及場景都將會很逼真，場景並配合動態的光源及有色光源氣氛的營造，表現出環境的真實感。

遊戲的主角由鄭伊健飾演TANGO ONE溫梓高、美女演員陳慧琳飾演的BLUE司徒慧熹及陳小春所詮釋的C.S.KO松鼠古松樹，還有罪大惡極的ALIEN，不過目前飾演ALIEN的資料仍在保密中，因此沒法讓玩家知道是何方神聖。



在遊戲中玩家扮演的是超級戰士，要出發去完成解救與復仇的任務，VR戰士配備有最新的高科技武器，此項武器會依照你等級的強弱及所裝備的彈藥不同，而發射出子彈、散彈、榴彈、雷射、火箭及電漿等計18種的彈藥，並且可以利用所探索找尋到的裝備或道具來加強攻擊及防禦。

當Level提高時，玩家還可以自行調整屬性，但是因為VR戰士的訓練會產生副作用，所以當每殺死一個敵人時，嗜血度就會上升，嗜血度上升超過一定數值時，就會產生暈眩火爆、不聽使喚等現象，HP值會逐漸下降，若不趕快注射抑制的藥劑，可能會有生命危險喔！

如何將遊戲的畫面詮釋到最好又不失真，是設計遊戲的一大難處，傳統的RPG在畫面上多半呈現斜向45度的視角，畫面常常缺乏透視的感覺，因此幻影特工，除保有第一人稱及第三人稱的視角之外，在第三人稱的視角部份更提供了運鏡多樣的變化，讓玩家更能感受出角色扮演的真實感及遊戲中劇情的張力，至於第一人稱中有狙擊鏡及夜視鏡的視覺變化，讓鏡頭的轉換更為靈活，不會再只是呆板的一個方向。

遊戲將在明年的月中旬與電影同步上市，相信屆時玩家會隨著劇情的高低起伏而有不同的感受，愛情、友情、任務的取捨抉擇都將是玩家的挑戰。

「黑暗之心（HEART OF DARKNESS）」發表會盛況空前

期待已久、耗時五年才完成的『黑暗之心』終於在台灣和玩家們見面了！在本月中秋節前夕的台北NOVA廣場，由代理商英特衛公司、東森遊戲駭客族節目、以及新遊戲時代雜誌共同籌劃而舉辦的「黑暗之心」發表會，讓在場的觀眾深刻體驗這部以突破性手法製作的卡通式電影遊戲。發表會現場是由東森遊戲駭客族的胡龍雲和可愛的小嫻主持，經過兩位主持人一搭一唱的熱烈解說，並與現場觀眾玩趣味問答以及遊戲競賽，使得場面熱絡非常。由於遊戲界面操作相當簡易，現場觀眾立即進入「戰況」，直到比賽終了還意猶未盡。

雖然整個發表會長達三個小時，人潮卻還是將現場擠得水洩不通，因為這是第一次電腦遊戲的進行就如同播放卡通電影般，共有長達三十分鐘精緻的過場動畫。此外，英特衛公司余如山總經理還為觀眾以影片介紹遊戲的製作過程，不論是遊戲的動畫製作、配音、音效都像製作一部電影一樣專業，甚至還邀請知名的作曲家Bruce Broughton為每個場景的音樂作曲，並由倫敦交響樂團演奏，如此專業的策劃與高成本的製作都是電腦遊戲史上的先例。


▼到場觀眾踴躍參加趣味問答

▲現場有許多參加的觀眾快樂滿回家

英特衛公司為了回饋現場的觀眾，參與趣味問答與遊戲比賽的觀眾都拿到了非常不錯的大獎，有Magic 3D妖毒卡、新遊戲時代雜誌、以及多款新上市的電腦遊戲等，可謂賓主盡歡。由於發表會的成功，「黑暗之心」遊戲也在NOVA廣場內的遊戲商店造成轟動與銷售佳績。

英特衛 TEL (02)2999-6768

「浩劫餘生」全台總冠軍賽暨Forsaken女郎簽名會完美落幕

冠軍獨得憶弘國際提供一萬元現金獎

全台最強的「浩劫餘生」玩家，九月上旬終於在東森電視遊戲駭客族中選出，總冠軍獲得由憶弘國際所提供的一萬元現金，也讓今夏「浩劫餘生」在全台各地舉辦比賽的瘋狂熱戰，達到最高的熱潮。比賽實況也在遊戲駭客族節目中錄影播出。

浩劫餘生Forsaken巡迴公開賽，是由憶弘國際及遊戲駭客族共同主辦，自七月中旬開始，在全台各地電腦賣場舉辦巡迴賽，歷經台中、高雄、台北等地共十四場地區賽及伍佰多位參賽者的激烈角逐後，總算選出最強的六位參賽者，可以參加總冠軍賽角逐最強的「浩劫餘生」玩家寶座，並爭取一萬元現金獎、耕宇大龍3000 Voodoo2加速卡、羅技電子Cyberman2搖桿、J-S淇譽立體聲喇叭、瑞麗A3D音效卡等多種獎品。

總冠軍賽是在東森電視遊戲駭客族節目中錄影舉行的，場地是在台北站前Nova資訊廣場三樓舉行，現場在賽前早就擠滿了前來觀戰的觀眾。比賽採淘汰方式，在兩場預賽中選出最終的四強，接著就以四台電腦連線的方式，進行十五分鐘的最終對戰，由於參賽的四位都是由各地選出的高手，比賽過程非常精采，最後由簡哲勇獲得冠軍、林柏全亞軍、林倍慶季軍。

浩劫餘生Forsaken巡迴公開賽的總冠軍，可以獲得由憶弘國際提供一萬元現金獎，也在現場由憶弘國際黎怡蘭總經理頒發獎金，黎總經理並強調為了回饋國內電腦遊戲玩家的支持，未來將會持續舉辦各式活動。

據憶弘國際表示，有玩家對浩劫餘生封面上出現的女郎非常瘋狂，頻頻打電話詢問，所以，憶弘國際也特別仿效美國E3展的作法，與星悅模特兒公司合作遴選神韻與Forsaken女郎相似的專業模特兒，在比賽現場舉辦簽名合照活動，吸引眾多人潮參加。

浩劫餘生Forsaken因聲光效果絕佳，廣受眾多玩家好評，此次「浩劫餘生Forsaken '98夏季公開巡迴賽」受到熱烈迴響，再次證明好遊戲絕對不會寂寞。這項活動的主辦單位是憶弘國際，東森電視遊戲駭客族；協辦單位有軟體世界雜誌、新遊戲時代雜誌；贊助單位包括耕宇公司、羅技電子、淇譽公司、瑞麗科技、鉅網科技。

憶弘國際股份有限公司 TEL (02)2218-9808

全球首張DVD電腦遊戲光碟～迷霧之島II Riven在國內限量上市



四年前，Myst爲我們帶來令人震撼的聲光效果和富有深度哲學意味的故事，四年後，這個最令人期待的續集之作Riven將帶來更爲驚人、更令人歎爲觀止的聲光畫面表現。超過4000張由十數台超級繪圖工作站電腦所繪製，令人不敢相信自己眼睛的超真實3D場景、超過三小時驚人的影像動畫、其他遊戲無可比擬的圖形深度與精細度、超過兩小時神祕詭譎的背景音樂、令人深深沈浸的音效，都將領您進入一個空前絕後的神祕奇幻世界，你將不敢相信這些如夢似幻的遊戲圖片，真的是由電腦繪製出來的！

這次更推出了DVD版本，將Riven完整的收錄在一片光碟上；最新的影像聲音製作加強技術，讓Riven的世界更加真實；最酷的是，DVD版光碟內還收錄了以杜比環繞音效錄製的Riven製作秘辛，讓你（妳）可在電腦上DVD光碟機欣賞最棒的影像。身爲Riven迷的你（妳），更是不可錯過這個典藏的好機會！

憶弘國際表示，爲了回饋國內消費者，以最快速的方式取得美國的原版產品，所以數量不多，會以限量方式發行。

憶弘國際股份有限公司
TEL：(02)2218-9808　FAX：(02)2218-9801
http://www.mmi.com.tw

Easy Agent網路助理推出功能超越ICQ

旭聯科技精心研發　網路族通訊如虎添翼

自一年前國際知名網路人際溝通軟體ICQ推出以來，受到全世界網路族的喜愛，大量推廣的程度超過想像。但是旭聯科技經過使用者問卷調查之後，發現ICQ軟體有三項最大的缺點。第一、ICQ的溝通模式僅限定於與特定的對象溝通，無法與不特定的對象進行聯繫。第二、ICQ的溝通模式僅限於網路上，離開電腦，就沒有辦法再延展溝通的功能。第三、也是ICQ最大的缺點，溝通模式必須經過使用者一一設定，沒有辦法經過共同身份的認定，而輕易展開溝通方式。

旭聯科技新推出的Easy Agent網路助理軟體改善了上述缺點。第一、因爲聊天室的推出，Easy Agent網路助理可以跟任何不特定的對象溝通。第二、旭聯科技與任我行等民營呼叫企業者合作，自十一月開始，只要是Easy Agent網路助理的使用者，就算離開電腦，也可以知道任何聯繫的訊息。第三、旭聯科技結合了都會家族CityFamily網路軟體，您可以不經繁複的設定程序，就可與您的任何團體成員聯繫，這是國內外任何業者目前都沒有辦法達到的功能。

爲了讓Easy Agent網路助理更有趣，Easy Agent網路助理還有一隻可愛的吉祥物KoKo，KoKo的造型是一隻變色龍，將來還會有許多的可愛的功能在KoKo身上出現，未來他將是每個小主人的好助理，更是一隻亮麗的電腦寵物。Easy Agent網路助理未來還將繼續推出領先業界的專業功能，敬請期待。

旭聯科技
TEL：(02)2545-5580#201
FAX:(02)2545-5300
E-mail:yc@cmail.sun.net.tw

EZSOFT與唱片界攜手合作 共創電腦遊戲展示新風格

EZSOFT公司爲了能使國內喜愛PC GAME的電腦玩家們能更貼近地享受如身歷其境般的臨場感受，特別情商風花雪月工作室提供給EZSOFT公司一首動人的歌曲，它是由大家耳熟能詳的知名歌手及作詞作曲家周治平先生所創作的作品，也是曾在公視播出之轟動一時的『天長地久』主題曲～『箏』，此次特別收錄在EZSOFT於台灣所推出的第一套電腦遊戲產品『鐵甲英豪』中。此首歌曲中的旋律與遊戲中淒美情節的意境相互輝映，充份地讓玩家們感受到亂世兒女的義重情長，而這首『箏』更是在早些年前即受到廣大聽友們的喜愛，在流行音樂史上人人皆知的動人歌曲，因此，EZSOFT公司藉由此次的合作，努力促成流行歌曲與電腦遊戲的相互結合，讓玩家們在『鐵甲英豪』遊戲中彷彿身臨一場音樂劇般，想像著自己就是那個身處烽火中的主角。

EZSOFT公司也特別感謝寶麗金唱片公司與風花雪月工作室的熱情參與，也希望藉此能讓玩家們在欣賞著視覺效果的同時更能同享聽覺上的饗宴。

EZSOFT　TEL：(02)2585-5305





中、日、韓國際邀請賽精彩落幕

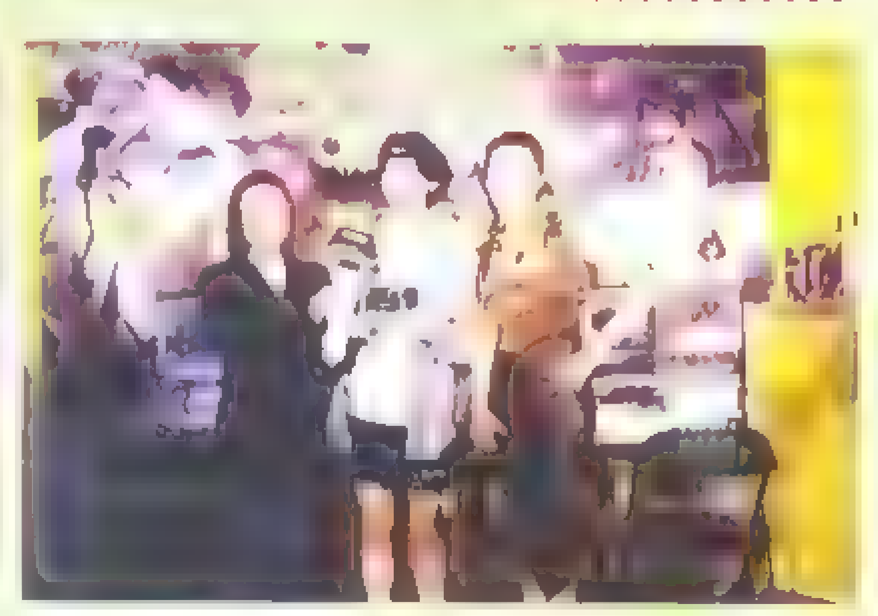
現場觀眾壓寶大抽獎　機車快樂騎回家

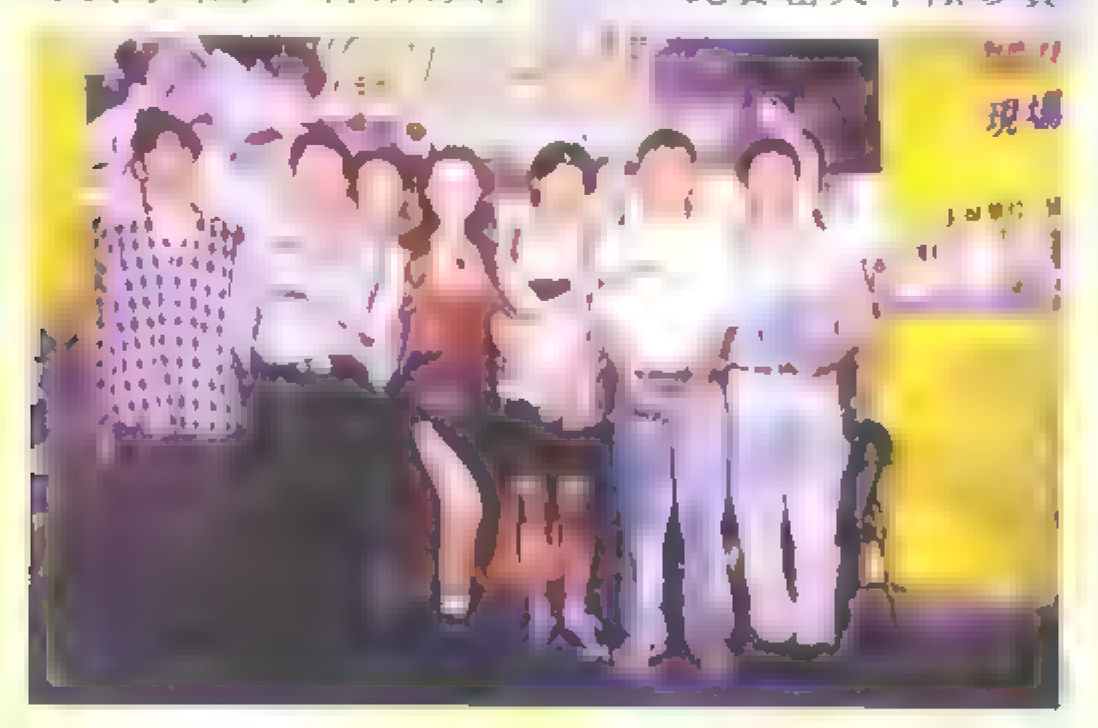
協和國際多媒體在引進「魔喚精靈」遊戲後，為滿足本地玩家一較高下的雄心壯志，特別舉辦了「魔喚精靈全國對戰大賽」，全省產生羅益崑、羅志憲、李明霖、沈卓穎四名分區冠軍。並且史無前例地特別邀請來自日本的薄井克俊，以及韓國漢城的NAM YOO SUNG參加魔喚精靈中、日、韓國際邀請賽。總冠軍賽9月26日當天的滂沱大雨絲毫不能澆熄大夥一決勝負的雄心壯志。在主持人溫克寶貝天心的搖旗吶喊下比賽正式開始。

在全省總冠軍爭奪戰中來自高雄的沈卓穎和台中的李明霖首先遭遇，可惜實力不錯的沈卓穎少算一顆魔精石，大意失荊州敗下陣來。而在北區冠軍羅志憲分別與李明霖和羅益崑遭遇時，因比賽地圖較小形成短兵交接的場面，而羅志憲善用射程較遠的「火精靈賽那斯」給予對手重擊，得以勢如破竹獲得全省總冠軍以及「光陽機車GOING50」一台快樂騎回家。

而競爭激烈的中、日、韓國際邀請賽則採三戰兩勝制。中韓交手雙方實力相當，但韓國NAM YOO SUNG行動快一步，搶先攻擊贏得先機。中日短兵相接時，日本薄井克俊穩紮穩打善於運用策略，以水精靈先攻，再以精靈王施以重擊。羅志憲雖敗猶榮，雖不能贏得中、日、韓國際邀請賽冠軍，卻有此難得機會與NAM YOO SUNG和薄井克俊有了跨越國際互相切磋的經驗。這次贏得「魔喚精靈中、日、韓國際邀請賽」冠軍的薄井克俊仍在大學就讀，他表示從參加預賽開始，就常在網站上和大家交換資訊，比賽能有好成績也是靠大家的資訊。這次很高興協和國際多媒體邀請來到台灣，和同好交換心得，是一場開心的友誼賽。

比賽當天不僅參賽者聚精會神，台下觀眾也全神貫注，因為現場抽出一名壓寶猜中「中、日、韓」誰是冠軍的觀眾，可獲得「光陽機車GOING 50」一台，抽獎結果揭曉後，幸運的曾雅琪引起一陣尖叫和一片嘖嘖稱羨的讚美聲。另外並將抽出50名通訊獎，送出協和原版遊戲軟體，得獎名單將個別通知，並公佈在10月16日出刊的次世代遊戲情報。這次協和國際多媒體為玩家精心籌備的國際邀請賽精彩落幕，但是接下來會舉辦更多更精彩的活動，增加與玩家的互動，也請玩家密切注意協和下一波的活動喔！


協和多媒體江靜如副總頒獎以及光陽機車GOING 50給全省冠軍羅志憲



由左至右依序是沈卓穎（高雄）、李明霖（台中）、羅益崑（北區）、天心、羅志憲（北區）、NAM YOO SUNG（韓國）、薄井克俊（日本）

協和國際多媒體
TEL：(02)2341-5588　ext.8859
FAX：(02)2397-9665

上網蓋電子寵物窩棲個家

Mindscape與提供全球網友免費網頁的GeoCities目前達成協定，將在Petz 3軟體中提供直接聯結至GeoCities新的『Petzburgh』社區（Neighborhood）的功能。據了解，GeoCities將提供擁有狗狗小站3（Dogz3，暫譯）與寵物貓（Catz3，暫譯）這兩套電子寵物軟體的玩家，在GeoCities內為其心愛的電子寵物建立個人網頁。

雙方在協定中還同意於軟體內提供安裝精靈，讓沒有建立網頁經驗的玩家，可以一步步依照指示上GeoCities為寵物建個家。至於狗狗小站3和寵物貓3已訂於九月底以後上市，有意在電腦裡養小狗狗及貓咪，甚至為牠上網蓋個家的玩家，可至www.geocities.com或www.petz.com查詢更詳細的資料。


▲讓電子寵物當個『網際公民』吧！


金庸群俠傳
軟體世界 智冠科技股份有限公司 河洛工作室
WIN95/98版
飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛
金庸筆下愛恨刻骨的男女眾生
金庸內心為國為民的俠義境界
有跌宕風流的人，有扣人心弦的
還有盪氣迴腸的武與波瀾壯闊的景
武俠至尊，誰與金庸爭鋒！
原價720元 特惠價
NT 599 元


軟體世界
段譽啊！段譽！
真性情如你，
為愛癡狂為愛顛，
習武是沉重的負擔，
逃家江湖遊多逍遙。
巧遇，靈動如貂的鍾靈，
忍受七日斷腸散之毒，
傾心，玉像神仙姐姐
甘受磕首千遍之苦。
碰上，冷若冰霜的木婉清，
遭受苦茶也甘之如飴。
大理國的王子啊！
智冠科技將讓你再度現身，
光明磊落江湖行！
天龍八部
之六脈神劍
金庸大師原著全力精彩改編，
段譽邀您一同快樂瀟灑江湖遊！



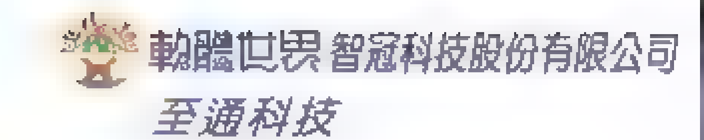
智多星吳用使出百鬼夜哭之二次攻擊絕招!
他們即將創造不朽傳奇
主角的超範圍大型攻擊招式,敵人無法擋!
場面最浩大,打得最過癮的戰略大作!!



主角
好牌!
水滸傳
亂世英豪
暗藏玄機的人物簡歷
市面絕無僅有 絕對值得珍藏
人物樸克牌

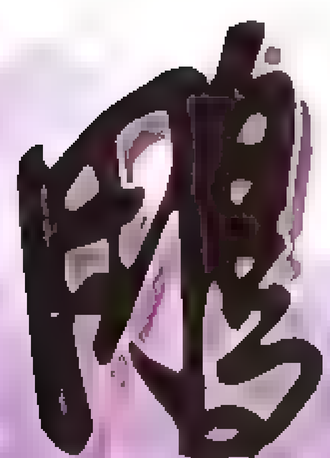


十步殺一人，
千里不留行！
將
包
車
馬
決戰中國象棋
李白的「俠客行」中，
曾精采的描述古代戰場上的激烈畫面，
然而，在一般的象棋對戰中，
我們也曾想像自己是萬夫莫敵的武士，
在戰場衝鋒陷陣毫不退縮，可是，
傳統的象棋卻無法帶給我們這種震撼的感覺，
這對喜歡象棋的朋友來說，
未免是一種很大的缺憾。。。
太極
工作室
研發製作
動腦世界
出版發行
遊戲特色
遊戲畫面共有五組靜態和兩組動態兩種模式
動態模式下移動、吃子皆由3D動畫方式表達
支援網路連線功能(IPX、Modem、Direct Link)
遊戲中提供多位不同棋力與個性的對手
四大模式(自由對戰模式、象棋大賽模式、網路模式、教學模式)供您盡情運用
貳



至通科技

楊過的童年、
楊過如何與龍女相遇、
楊過究竟因何斷臂
為何與龍女分離、
盡在遊戲之中．．．



金庸



嘆楊過多情，
憐小龍女癡情！

讓金庸筆下最讓人心疼的一對情侶，
伴您渡過青春歲月。。。

WIN95/98版
上市熱賣中













太極
工作室
軟體世界
一身轉戰三千里，
一劍曾當百萬師！
王維的「老將行」裏，
遊戲特色
決戰中國象棋
貳



魔喚精靈
Vantage Master
中日韓國際邀請賽
精彩落幕
魔喚精靈台灣區總冠軍
獨得 光陽機車
西門子行動電話
次世代遊戲情報雜誌
魔喚精靈 珍藏版
賀
現場觀眾 超值大抽獎
獲得 光陽 Going 50
機車一部
猜猜誰是總冠軍 通訊獲獎名單
孫偉材 陳建宇 許嘉文 雷遠良 賀銘祥
王信偉 蔡詩倫 陳國華 張明峰 高仲宏
張明勛 簡群勝 陳俊程 張進忠 吳家昱
洪國智 葉乃碩 詹進忠 蘇聖凱 范振軒
石慧妤 洪清讚 林姿吟 楊惠如 賴麗婷
陳仁杰 何俊賢 陳鵬業 許曉怡 丁偉翔
金弘祥 蔡欣晟 吳宗鴻 謝宜紋 高千雯
以上皆可獲得智冠國際多媒體原版遊戲軟體一套

REVIEWS

唯論

遊戲專用名詞解釋

有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。

著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。

主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。

以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。

玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。

模擬某項運動之過程。

以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲。

以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。

遊戲評分項目分別為

劇情、操作、畫面、音樂、耐玩度、娛樂性、連線功能、整體評價等七項，其中劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以評分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級 B為標準級 C為閒機級，每一級又分上、中、下三種程度，以A為例：

A-：遊戲整體表現都具有一定的水準

A ：遊戲不但整體表現良好，並且別具特色

A+：毫無疑問，經典之作

A++：作家已失去理智…

PS：整體評價並不代表七項評分的平均值

論點說明

115期 唯GAME論評分一覽表

國內自製

魔幻天下	B+
超級醫生 3	B
幻界霸者	B-

國外代理

超級房車賽	B
勇士們	A
西風狂詩曲	A
陰陽幻境	B
驚爆風火輪	A
科隆戰記～受咒之地	B

本月熱門遊戲

西風狂詩曲



魔幻天下





本文作者／小天

- 畫　面：B
- 操　作：B+
- 聲　效：A
- 耐玩度：B
- 娛樂性：B+

整體評價：B



筆者很喜歡玩賽車遊戲，不過以前總有一個疑問，賽車遊戲不斷的推陳出新，到底可以有些甚麼變化？當然，隨著電腦系統的進步，我們可以得到很好的答案，例如古早的單色以至十六色的2D賽車遊戲，遊戲的畫面通常有兩種視角，一種是鳥瞰的視角，另一種則是在上面的視角模式；後來有一些看起來像立體的賽車遊戲出現，不過你一定知道那根本是錯覺；拜電腦硬體不良大突破之賜，現在的賽車遊戲幾乎只有3D一途，除了偶然看到幾個稱為可愛的另類賽車遊戲之外，你一定逃不過3D的包圍。



沒有人說3D不是好事，怪只怪自己口袋空空，無法提升電腦設備，幾年前好不容易湊出一台P 120，現在玩遊戲卻變得很痛苦（不過編輯大人您還是是要繼續照顧小人啊！否則想升級就更遙遙無期了）。

筆者要和玩家談的「超級房車賽」當然是賽車遊戲，不過超級房車賽基本上只能算是半3D的賽車遊戲，因為比賽裡的賽道並非以電腦3D運算出來的，而是單純用貼圖方式呈現，為甚麼筆者那麼肯定呢？因為在遊戲裡玩者可以選擇的視角只有兩個，一個是在車裡，一個是在車後，基本上這兩個視角都是相同的，如果賽道是以3D運算，那麼應該可以增加幾種視角而不致影響遊戲的進行，像以前的「瘋狂大車拼」和「終結狂飆」等，都有多種視角可以選擇，但超級房車賽卻沒有，顯然它是有困難。



如果你認為以上理由只是筆者猜測，那麼第二個理由相信你會同意比較充分，理由是超級房車賽裡的賽道只有一個方向，如果你不喜歡它的話，「狂野大賽車」、「瘋狂大車拼」等賽車遊戲，你都可以隨心所欲的亂闖，



不管是反賽道方向開，或是像「狂野大賽車」裡開離跑道，在山區或水池到處亂開，這只有3D繪製的賽道地型才有可能，超級房車賽裡卻不允許你掉頭，它會強制你只能往前開，而且並沒有任何捷徑或小路；當然，你或許會原諒這些沒有讓你胡亂開車的規定，因為這遊戲畢竟是傳統的



賽車遊戲，而且都是在規劃好的比賽場地上進行。



還有一點讓筆者非常疑惑的就是，在遊戲包裝盒上有寫可以支援3D卡，但說明書裡卻又絕口不提此項配備以及其使用方式，大概是自動偵測吧？但可以肯定的是，上述兩個狀況並不會因此解決。用了3D卡，只是多了光影、立體感、解析度、霧化等情況，其實不是3D不代表遊戲不好玩，筆者只是希望大家不要迷信3D加速卡而已。



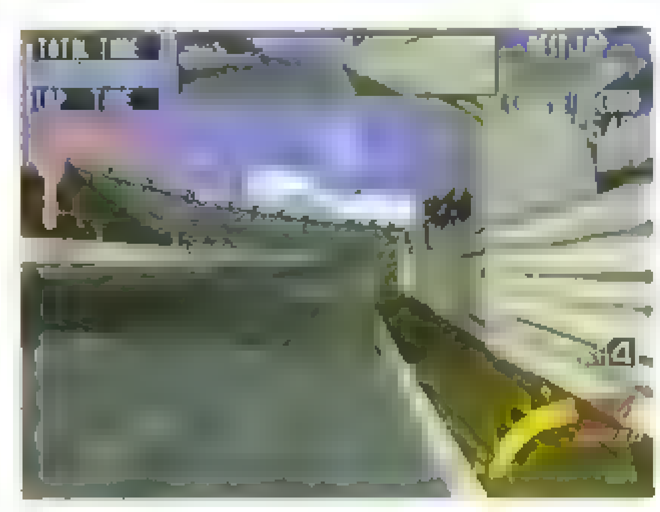
另外筆者強烈建議玩者，一定要調整出滿意的速度，在畫面大小與遊戲進行的流暢度相互權衡之下，寧願犧牲畫面大小也在所不惜，因為超級房車賽對各式房車的模擬相當真實，如果進行遊戲時會延遲，那麼要掌握車子的操控就很難，例如已經按下右轉，但車子的反應明顯比較慢，當然就在瞬間撞上護欄了。

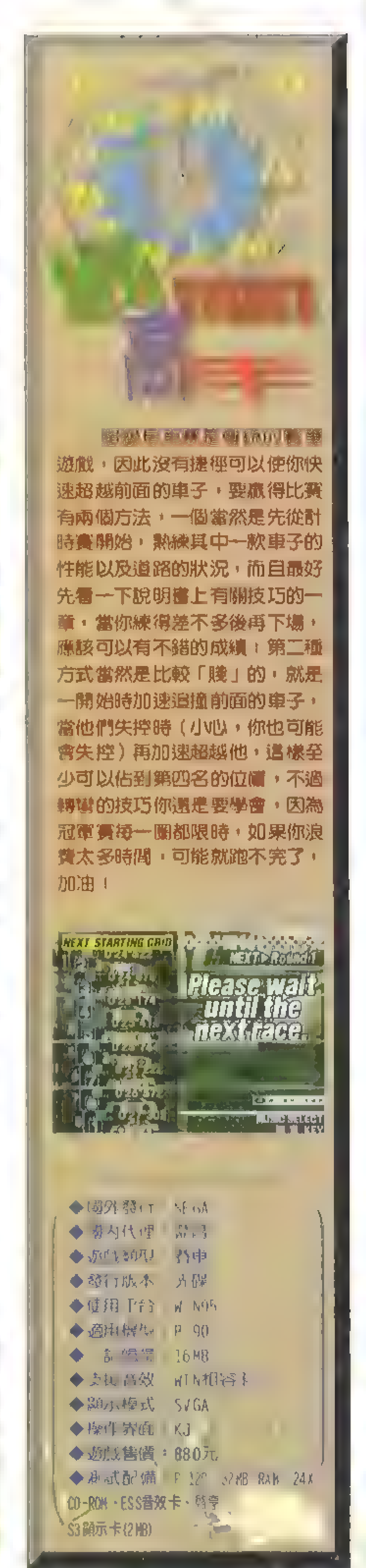
筆者覺得，賽車遊戲裡最重要的就是車子的模擬，尤其是遊戲裡的車子都是根據真實所製作，超級房車賽裡的愛快羅密歐、歐寶、賓士以及豐田，通通都是真有其車，而且性能各有不同，像是同屬四輪驅動的愛快羅密歐與歐寶，操控比較簡單，不易打滑；至於另兩輪房車則屬於前置引擎驅動，動力較強，速度也快，但轉彎比較難掌握；這些和真實情況相似的特性，在遊戲裡都有很好的發揮，不過前題是你電腦的速度一定要夠快，否則想贏得比賽不是易事。超級房車賽是從大型電動改版而來，遊戲裡保留了一個大型電動版本，也就是和大型電動一樣，只有冠軍賽一種比賽模式；另外配合電腦的特性，也改良了電腦版，增加了計時賽、兩人對戰、以及可透過網路連線的多人對戰等比賽模式。



遊戲模式和一般的賽車遊戲其實沒有多少分別，筆者認為值得一提的是兩人對戰模式，它除了可以把螢幕分為常見的上下各半的比賽畫面外，也可以把畫面切成四分，兩名玩者各看四分之一螢幕，另外四分之一則是顯示車速和時間等資訊，算是一個蠻特別的設計。

遊戲裡的音樂頗值得稱道，還有主題曲呢！聽著那節奏明快、狂野奔放的音樂，整個人好像都會跟著跳起來；另外說明書的設計也很精美，除了該有的資料都不少外，還有一章駕駛技巧教學，可以讓玩者獲益不少，不過翻譯的功夫有待加強，不少的句子教人有看沒有懂，有些甚至直接寫英文，是可以再努力的地方。







本文作者／玉離塵

● 劇　情：B+
● 操　作：B+
● 畫　面：A-
● 聲　效：B+
● 耐玩度：B
● 娛樂性：B+

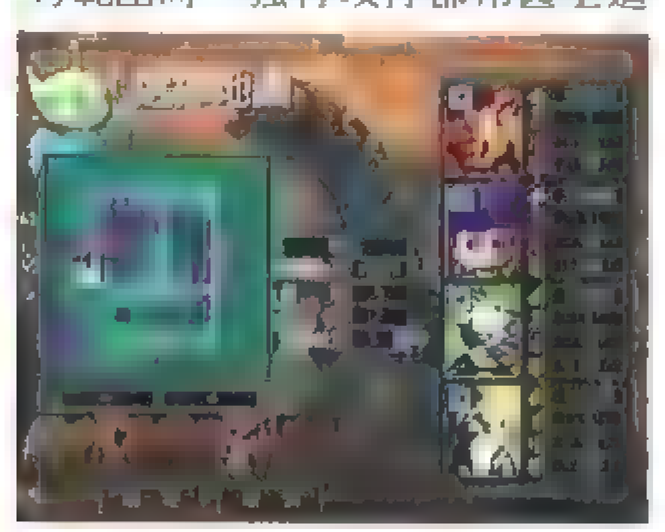
整體評價：B+



非大富翁遊戲！

想必許多玩家都應該聽過光譜公司製作的「富甲天下」吧？若從名稱以及畫面給人的印象來看「魔幻天下」，感覺上屬性就跟前者蠻接近的，所以難免會被認爲是類大富翁的GAME。遊戲的規則其實並不難，玩者必須扮演四位能力互異的角色之一，透過劇情模式或自由選擇地圖模式，在這些成爲戰場的地圖上廝殺。

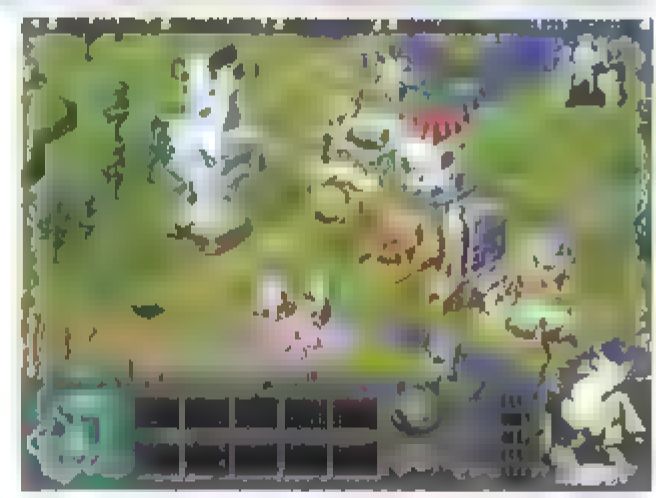
遊戲中的四個主角都率領著各具特色的作戰兵團，玩者主要的目的就是佔領空地建立城市據點，並派遣最多五名部下據守該都市，以防止其他玩者進入勢力範圍時，強行攻打都市甚至造成都市的淪陷。由於每個都市都具有陸海空三種屬性，玩者當然必須派遣相關的兵種留守，才能有效地進行防禦作戰。而當其他玩者通過都市的勢力範圍時，必須繳交過路費，或者藉由武力、拉攏、單挑等方式闖關。最後只要玩者達成劇本的條件或提前消滅其他對手，就可以獲得勝利，不過攻略的過程可沒這麼簡單。



數值設定

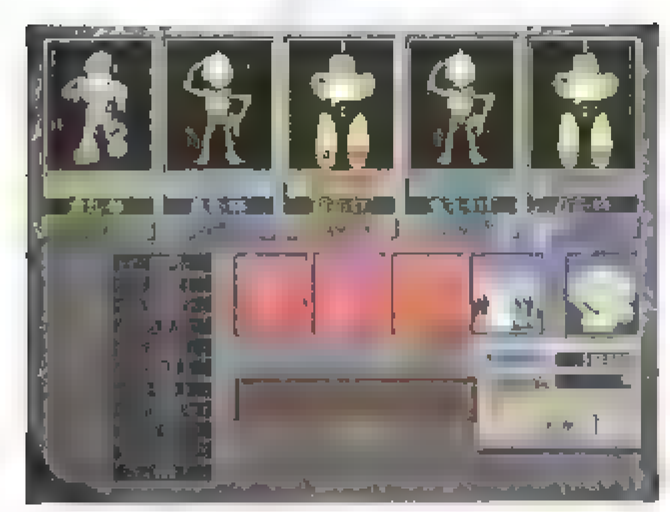


建立都市據點交互攻擊雖然頗有創意，但由於交戰比較的是雙方攻防數值的高低，關掉動畫播放開關之後，戰役就會在幾秒鐘內結束並呈現戰果，所以讓



人覺得好像缺了點戰爭的味道，可是要是真的製作成戰術性的方向，卻又不符合速戰速決的遊戲要求。所以可能會引發爭議的關鍵，就在於這些數值比較過程的合理性，因爲玩家可能無法判斷怎麼樣對自己最有利，儘管花費許多時間了解整個遊戲，最後很可能還是會覺得某些角色的能力設定得太強或太弱，以致於沒有太多彈性空間給予玩者調整攻略





的步驟，最後也許就會變成大多數玩家偏向使用某個角色，只因為「他最強、最好用」，那麼進行連線對戰的時候，就不太容易站在齊頭平等的立足點上了。

變相攻略

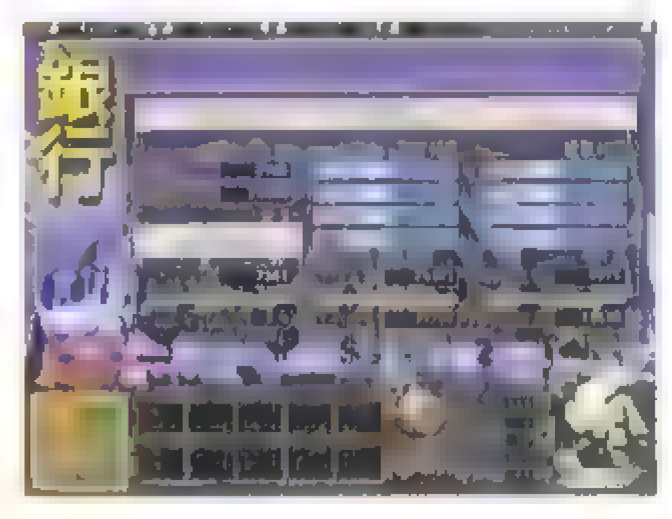


此外初次接觸這種新名堂的玩者，即使將強力的武將配置在都市裡也不見得能夠守住敵人的攻勢，或者攔下敵人討個買路財，因為遊戲設定中居然還有單挑這回事。也就是說當某個屬將等級夠高的時候，就可以跟城內的守將挑戰，如果對方置之不理，就可以大搖大擺地通過該城的勢力範圍，完全免繳路費。看起來好像很有意思，可是卻很容易變成偏門的攻略方式。假設玩者在甲都市裡的守將在敵方接二連三的輪番攻擊之下淪陷，玩者可以在快淪陷的那場戰役中故意不讓守將出戰，只要守將不戰死，就會回到主角身邊來，這時候因為多次守城累積的高等級與經驗值，便可造就超強的單一屬將，屆時就可用來做為單挑之用。那麼這種做法對付電腦玩者，就相當綽綽有餘了。

造型及特點

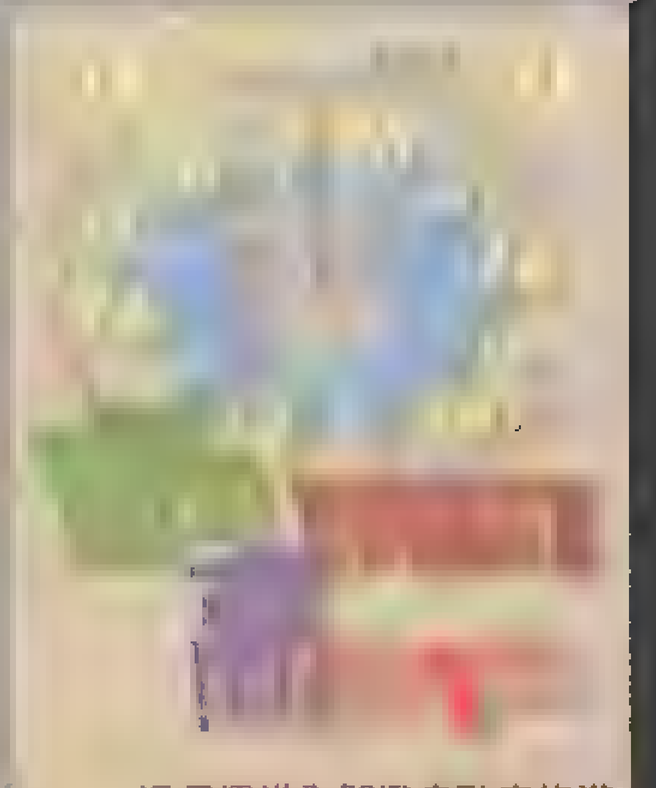


我們可以很明顯地看出美術與企劃都想要創造一種新格局，不過擺在玩家眼前的可能是一堆不容易記得特點的角色個體。這並不是意味著美術造型不好，而是真的個體繁多得讓人覺得沒幾個角色能夠給人強烈的屬性印象，就像角色扮演遊戲中的史萊姆那樣，給人防禦力高、生命值低卻又一副軟棉棉的感覺。簡單的說就是角色造型雖然製作用心，但無法與特點聯想在一起。所以問題好像還是出在數值



與特性上，缺了這些要素，玩者可能只是在看一種數值比較的過程罷了。儘管其他設定添加了許多諸如法院訴訟、賭局、地洞尋寶、遊樂園等附加價值的賣點，但最重要的還是在角色的互動，否則又何須花費許多精神在廝殺上？豈不是與原先改造類大富翁印象的初衷脫節了嗎？然而不論如何，在這個逐漸以原創精神走出遊戲舞臺的業界，這種實驗精神還是值得吾人嘉許的。





這是個進入門檻有點高的遊戲，玩者必須經過一段時間才能掌握要訣。首先玩家可選擇劇情模式了解內容，或者選擇面積較小容易過關的地圖進行遊戲。當玩者進佔空地建立都市據點後，必須依照都市的陸海空屬性，安排適合的屬將留守。如果該都市人口過低，可以唱空城計，盡量讓屬將留在身邊以便攻打其他勢力的都市。

見到對手人口眾多且兵力較少的都市，可優先攻擊，但由於無法事先得知該都市的屬性，所以玩者要隨時留意各都市發生交戰的畫面，以免到時候派不出有效的兵種。如果真的打不過對手，就只有乖乖繳路費了，尤其除非雙方屬將的智商差距高達100多點以上，否則千萬別輕易嘗試拉攏，以免偷雞不著蝕把米。



- ◆設計公司：光譜資訊
- ◆發行公司：光譜資訊
- ◆遊戲類型：益智
- ◆使用平台：WIN95
- ◆使用機型：486DX2-66
- ◆記憶體：16MB
- ◆音效卡：WIN相容卡
- ◆畫面模式：援DIRECT X
- ◆操作界面：MOUSE
- ◆建議售價：780元
- ◆測試配備：P-100、32MB DRAM、8X CD-ROM、S3、SOUND BLASTER PRO





本文作者／G.R.X

- 劇　情：A+
- 操　作：B
- 畫　面：A-
- 聲　效：B+
- 耐玩度：B-
- 娛樂性：B+
- 連線功能：B

整體評價：A-

“勇士們”是一款以二次世界大戰爲背景的班制戰略遊戲，而其出品公司SSI一向以出品戰略遊戲聞名於業界，在老公司的字號保證下，“勇士們”可說是在劇情或畫面音效上都有不錯表現的一個遊戲。當然囉！光這樣說說，讀者們是無法真正了解這遊戲的，現在，就請讓筆者帶著大家，從劇情、畫面、介面、音效等各方面，仔細的來品味品味一番吧！

不論是在畫面或設定上，“勇士們”都相當成功的將二次大戰的風格味道給表現出來。遊戲中的戰場從屍橫遍野的野地戰壕到殘破不堪的毀滅城市，甚至警備森嚴的集中營或軍港等。而四處可見的美軍M4坦克、德軍虎式豹式坦克、對戰車炮，甚至被暱稱爲“鋼鐵安妮”的德軍運輸機、著名的K5E列車炮等等，在在的都表現出戰場設計者在重現大戰氣氛上的用心。

此外，遊戲更提供了近五十種二次大戰所使用的單兵武器供玩家裝備使用，而這些武器除了各有精緻外型與專用彈藥外，也都附有詳細的解說資料。幾乎涵蓋了所有二次大戰中美軍及德軍的制式單兵武器（還有部分義大利軍的）。對筆者這種喜好二次戰史的玩家而言，在開過該時期的各式飛機坦克後，能夠再拿著P－38、MP40、MG42、BAZOOKA、PANZERFAUST等各式二次大戰之知名武器活躍螢幕戰場上，也著實算是心滿意足了。



由於“勇士們”是一款以單兵爲基本單位的戰略遊戲，所以在關卡任務上可安排到相當細緻的情節。一般來說，大概你在電影或電視影集上看到的情節，在“勇士們”中，幾乎都可再重溫習一次。從最基礎的野地搜索任務、殲滅殘敵、城市巷戰、解救人質、俘虜敵軍甚至奇襲潛艇軍港等，可說是應有盡有了。

而遊戲中的劇情場景更可以多變華麗來形容，在多變之任務結構與精緻華麗的場景搭配下，“勇士們”在戰場的設計可說是相當成功。玩家幾乎每過一關都會有新的驚喜與發現。而這正是在筆者在劇情上給予了相當肯定之A+評價的原因了。

如果說“勇士們”這款遊戲有什麼重大缺點的話，那我想大概就是操作介面的問題了。首先由於該遊戲的地型效果有到七層之多，雖然這樣可使遊戲在地形的運用及判斷上



更加確實，但遊戲本身最基本的自動游標判斷卻不是做得很好，這樣的結果便是迫使玩家必須用上下游標的指令不斷的在七層間切換，才能正確的選擇到想要的目標。或許一開始玩家不會覺得麻煩，但久了之後便會覺得切來切去著實是蠻累人的。其實遊戲應該可以在這方面更加強些的。



此外，遊戲在進行時雖然提供有大中小三種造型畫面規格供玩家切換選擇。但相信大部分的玩家都會選擇最大的造型畫面來進行遊戲，因為在這種規格下的畫面效果最漂亮也最精緻。可是造型大的結果卻使得畫面上一次只能顯示出戰場的一小部份。這對一個需隨時注意戰場狀況的戰略遊戲而言，實在是一種不方便的介面。更雪上加霜的是，遊戲中的單兵基本畫面更是硬生生的將畫面占掉了一半，雖然玩家可以關掉單兵基本畫面，但有許多的指令，及重要資料卻是非得叫出此一畫面才使用或知道。當然，在不得已之下，玩家就又只好不斷開開關關的重複切換動作

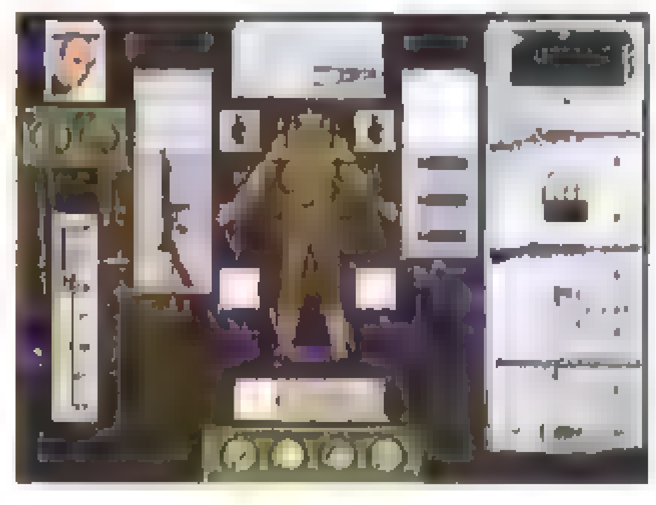


了。雖然遊戲可以讓玩家調高螢幕解析度來改善這個問題，但相對的也會拉慢遊戲進行速度。所以，筆者仍舊是必須站在使用正常解析度玩家的觀點來評析此一弊病。



其實，整個遊戲在操作過程上來講可說是蠻便利的，一些地方都有為玩家設想到了（如可開關顯示移動路徑，可調整遊戲動畫速度設置常用熱鍵等），可是卻因為這些細節的問題，讓整個遊戲失色不少，可說是蠻令人扼腕的一點啊！

遊戲在整體的音樂音效表現上還算不錯。從各種槍枝的發射聲，到火箭筒甚至火焰放射器的發射、爆炸聲等，可說是應有盡有。為遊戲的進行生色不少，而遊戲的配樂也讓筆者熱血沸騰，只差沒帶上鋼盔跟著哼而已。



其實"勇士們"這款遊戲在各方面的表現都有相當水準，不過對一般的玩家來說，一來侷限於遊戲的設定背景（必竟一次大戰對現在年輕的一輩來說，實在是離的太遠了，而且現在也很少有關於二次大戰的電影或影集了）。二來標準的回合制戰略遊戲也較難為大多數玩家所接受（現在人大多只玩操作上比較簡單也比較容易上手的即時戰略遊戲）。所以，或許在銷售成績或玩家接受度上會比較難跟一些熱門遊戲相比，但不論如何，筆者還是感謝代理公司願意代理這麼一款遊戲，讓國內玩家們能夠多元化的些接觸到各種類型的遊戲。當然，最重要的是讓筆者這種二次大戰迷能一償宿願啦！



"勇士們"在單兵作戰的模擬度上算是蠻逼真的了，所以，如果你是個當過兵的老玩家的話，那把您在軍中學得那一套拿出來就對了，如果沒有的話，那請記得，經過可能有敵人的地方要伏進，沒事盡量壓低身子，先派狙擊手佔領制高點，擅用手榴彈來清除危險區域，每次行動都最少要有一名班兵負責後方的安全（別以為走過就沒事了）。以及隨時保持彈匣存彈在一定的容量，以免敵人衝出時來不及更換彈匣。

還有，別每次行動時都把行動點數用到全乾，每三人中至少要有一人留有一半以上的行動點數來應付突發狀況（尤其進入危險區域時更應如此）。最後，進入關卡時要先把任務內容看清楚，把該帶的裝備帶齊。以免進入戰場後才發現該的東西沒帶（如爆破任務沒帶炸藥），不過還好，遊戲中有提供重新任務的功能。只不過要多花時間從來一次就是了

◆國外發行：MINDSCAPE
◆國內代理：第三波
◆遊戲類型：戰略
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：P-120
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K
◆遊戲售價：890元
◆測試配備：P-233、96MB RAM、S3、24x CD-ROM、AW16



本文作者／ALEX

- 劇　情：A
- 操　作：A
- 畫　面：A+
- 聲　效：A+
- 耐玩度：A
- 娛樂性：A

整體評價：A



說真的，這款遊戲第一個吸引草民的，正是她饒富詩意的遊戲名稱。帶著一點狂野的味道，卻蘊含更濃的悲壯史詩意滷。經深入品味之後，更加確立「狂詩」譯名的精妙處，心中不由充滿法喜…雖然正名是「外傳」，但與「創世紀」系列遊戲可扯不上關係。這款遊戲是由韓國引進的，韓製遊戲在本地較為少見，如今「登堂入室」之後，確實教吾人見識到韓國的遊戲製作水準，確有不容忽視的實力。

「狂詩曲」所譜成的，是一段類似中古世紀復興皇室的悲歌，主角希羅尼．班史頓在成婚的前夕，遭昔日親密戰友構陷入獄，他的父親雖貴為領主貴族，但礙於教會勢力在帝國擁有不可



侵犯的假性神聖，為了拯救愛子，終於不惜發動戰爭向帝國宣戰。歷經十二年的牢獄之苦後，在帝國革命組織「哲彼爾．番勘」的協助下，希羅尼成功的越獄，為了探查好友與愛人何以一夕之間背叛於他，更為了抵抗教會勢力與恢復帝國的寧靜，於是踏上暴風島尋找創世戰爭時期，「黑太子」所遺留下的復仇憑藉－阿修羅魔劍。

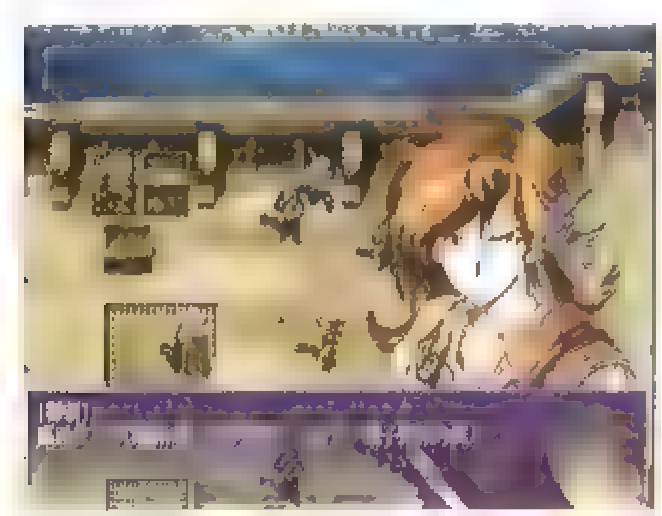
首先，三片遊戲大碟就足以讓人為之目眩，各自獨立的遊戲音樂，更是一大手筆，總計有首可供玩家細細品嚐。若單以音樂的製作水準而論，將她視為音樂光碟，買回家純欣賞也夠值回票價了。音效方面的出色表現，也有相得益彰的成績，遊戲在這方面所投注的心力，很值得玩家肯定。

遊戲劇情雖然沒有太多令人耳目一新的編排，但在情節的轉折上，則具有石破天驚的震撼力。遊戲一開始，玩家操控的是「哲彼爾．番勘」的隊長，他率領革命隊員殺進監獄拯救被俘的同僚，在機緣巧合的情況之下，

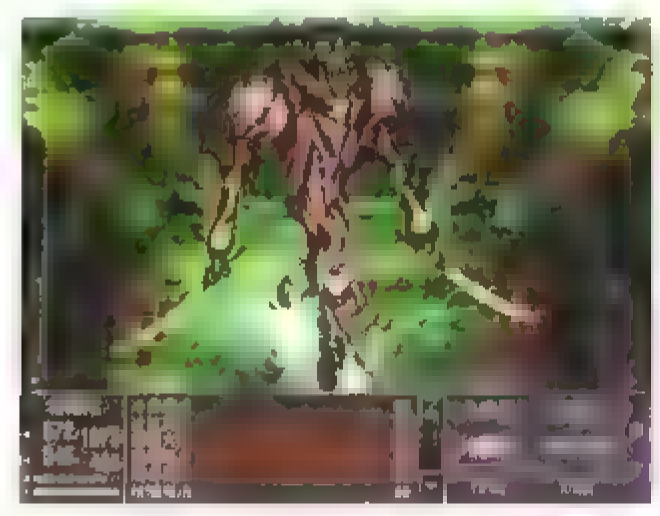


順帶救出遊戲的正主希羅尼，接著再以倒序的手法帶出主角的身世背景與無端遇難的經過，之後，玩者才能扮演希羅尼的角色，遊戲也才真正進入主題。這個別出新裁的表現手法，的確讓人有耳目一新的感覺。經由這一段不算太短的歷程，成功的交代

了遊戲背景的來龍去脈，一改片頭動畫的平鋪直述，草民個人極爲喜愛。



韓製遊戲的美術畫工，比諸日本遊戲也不遑多讓。人物繪製精緻已極，場景呈現意外的逼眞，用色豐富，色度飽滿，玩將起來舒服得緊。要說有何缺憾的話，大抵是室內場景稍嫌單薄了些，視覺上有點空空盪盪的不適。絕大部分的場景採用多層捲動的技術，呈現的擬眞效果極高，加之在光影效果上的精心處理，玩家不難發現光源閃動時，會有極爲明顯的光暈波動效果。大量的過場動畫，更是這款遊戲的一大特色，她豐富得教人有些目不暇給，讓玩家於激戰之後，得享窩心的喘息時間。



戰鬥系統也是締造這款遊戲成功的主力，她不但能夠堅守戰鬥的難度，在魔法和必殺技的精彩效果展現方面，也有不俗的成績。其中有項設計值得一書，在古凱西爾帝國，科技已進步到可使用槍枝，連同刀劍斧戟在內，這些武器和人物一樣，都具有「生命值」的。武器遭受強力攻擊會導致毀損，即使正常使用，也會依次遞增耗損，其影響所及，不僅與金錢息息相關，更直接影響到戰鬥時的攻擊和防禦力。玩家除了必須詳盡瞭解各項武器的優缺點，隨身多攜帶幾把更是致勝的要件。同時，光有槍枝而無彈藥，那也是白搭。

遊戲的戰鬥方式係採棋盤式的戰略手法，地勢和攻擊的距離、方向都會直接影響到傷害點數。人物的「速度」屬性更是左右戰局至深且鉅的變數，這項屬性較高的隊員，通常可獲得較頻繁的發功機會。遭逢戰鬥時的霎那間表現方式，其實是很逗人的，我方隊伍會跳著往後退，但在不少場景裡，這一跳往往就跳到牆壁或樹林的後方。這個時候，恐怕眞的要好好的「戰略」一番了。玩這款遊戲時，草民不由心中竊喜，花一套遊戲的錢，玩家卻好像同時可以玩角色扮演和戰略兩種遊戲，這不是值回票價是什麼？



這款遊戲在道具方面的設計還算豐富，操作界面亦極便利。除了文中所述的諸項特點之外，尚有一項頗得草民稱道的設計方式，遊戲裡所出現的任何訊息和對話，不論字數多寡，對話框都能隨時「伸縮自如」的改變大小，框裡的文字一直都是恰到好處的待在對話框裡，甚至不留一點空隙。這有什麼好大驚小怪的？草民不懂韓文，但對於遊戲在經過中文改版之後，猶能保持原貌，極願表示推崇。唯缺點在於，翻譯過後的中文，跟大多數改版後的遊戲一樣，讀將起來難免有些拗口，這大概是文化差異所造成的吧？儘管如此，藉由這款外來的遊戲，反觀本地絕大部分的遊戲製作面貌，恐怕眞得多加把勁，急起直追了。



這款遊戲在情節的接續上，不致產生抓瞎的盲點，即便在如樹林等大場景裡，只要大方向抓準了，待行至特定地點時，遊戲中的人物都會適時出現提點的訊息。而在每一事件結束之後，留意人物的對話，將不難獲悉下一步的行動目標。

希羅尼所率領的隊員，來來往往的為數頗眾，多預備存檔才有機會能適時的卸下可觀的資源，這在遊戲初期和行囊荞澀的時候，變成一項不得不然的必要之惡。同時，隨時留意各項武器的狀況也很重要，免得一上戰場就淪得徒手作戰。隨身備用不同類型的武器將有助於靈活運用戰略，遠程可使用高攻擊、低防禦的武器，近身時則應換用低攻擊、高防禦的武器。但是，平時若不將武器擺在備用道具欄內，上場時可只有望著道具欄乾瞪眼的份了



◆國外發行：SOFT-MAX
◆國內代理：旭力亞資訊
◆遊戲類型：角色扮演
◆發行版本：[illegible]
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：P[illegible]以上
◆記憶體：[illegible]MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SV[illegible]
◆操作界面：MO[illegible]SE
◆遊戲售價：880元
◆測試配備：PII 266、128MB DRAM、32x CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64





本文作者／羅蘋

- 劇　情：B
- 操　作：B
- 畫　面：A-
- 聲　效：A-
- 耐玩度：B-
- 娛樂性：B+

整體評價：B

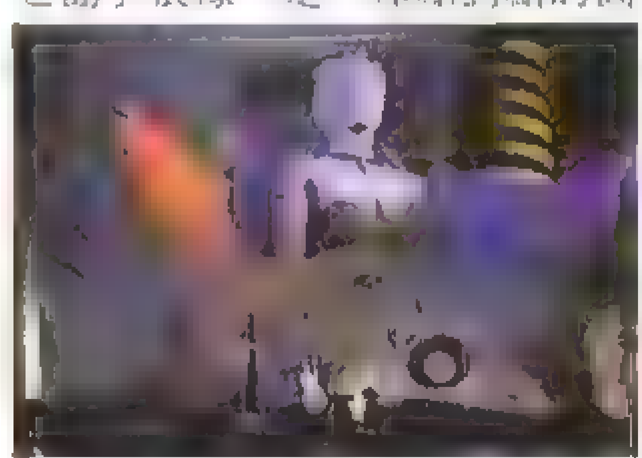
這是一套具有特殊創意，也有一點怪異的遊戲。玩家身為萬中挑一的神選者，肩負有解放所有幽魂並且打敗Gal-Hub的重責大任，在遊戲之初即被打入一個炫麗奇幻的地下城，到處蒐集信息，神球，傳送裝置等等。



遊戲的開場即展現了遊戲製作小組的美工能力，本遊戲完全使用3D繪圖的方式來表現所有人物和場景，而揚棄了流行的真人實物掃瞄方式。在遊戲開場時所用的熱門音樂，雖然起初會感覺似乎有一點不太搭調，但是卻可以因此知道設計者在本遊戲中放入了不少黑色幽默的成分，也不希望玩家以一種太過憂鬱的心情來進行本遊戲。

筆者玩冒險遊戲很少會去看手冊的操作指引，大概都是直接放入光碟片便迫不及待的進行遊戲，因為玩久了，介面和操控方式大概都了然於胸，然而本遊戲卻是個大例外。筆者玩了一陣子，發現逛來逛去不知道該做什麼，只好拿起手冊仔細端詳一番，不料越看頭越大，遊戲手冊的寫作者彷彿是一個文學大師，寫了許多和遊戲相關的故事和來龍去脈，但是卻缺乏了相當重要的快速上手操作指引和遊戲目標說明。大致上瞭解了操作方式和遊戲目標之後，進入遊戲第一件事便是設法熟悉遊戲中十分詭異的場景和物品使用方式。

本遊戲的圖形乃是採用美國頂尖的超現實畫家Gil Brur-el的畫作，經由設計小組巧妙的融入遊戲場景（有一點類似以前的黑暗之蠱製作方式）。原本這種設計方式並不被大多數人看好，但是本遊戲的美工成就是有目共睹的，整個遊戲世界讓玩家身處其中之感，完全沒有任何其他遊戲的影子。地下城雖然並不黑暗，但是整體的氣氛讓人有一種詭異超現實的壓力，雖然知道這只是個遊戲世界，但是卻會不由自主的融入其中難以自拔。遊戲中的移動方式和「迷霧之島」很像，是一種點對點的固



定移動方式，但是在每個定點玩家可以三百六十度無段的自由旋轉，甚至在遊戲播放動畫時也行。圖形雖然瑰麗，但是最佳化的過程似乎未盡完美，圖形上有髒髒的痕跡，或許是為了容量而不得不做的妥協吧！

本遊戲有一個相當完整的背景故事，遊戲進行的目標並非一般的拾取物品，使用物品等等公式，而是設法在時間限制之內將所有幽魂打回黑暗之島並解放他們。要完成本遊戲必須要有足夠的耐性，配合堅忍勤奮的努力，或許也要能夠接受常常重新開始遊戲。首先必須先弄清楚環



境和每個房間的位置所在，哪些是「原罪」，哪種顏色的神球屬於那個幽魂，每個幽魂有哪些原罪，所相對應器皿。另方面，善用金字塔型的傳送門來節省時間，瞭解突然在遊戲中出現的閃光顏色所代表的意義以及如何善用製造白色閃光等等方式來延長審判之鐘的時間等等技巧，都可以幫助您順利完成本遊戲。遊戲一開始的「自由瀏覽」（Free Tour）選項，可以讓您在沒有任何時間壓力的情形下先行參照手冊熟悉各個房間的所在位置。雖然本遊戲的設計有其獨特的創意，但是卻讓人有「後繼無力」之感，因為在遊戲進行到之後的關卡時，只不過是把一些門上鎖，讓玩家必須用某個撿來的東西打開罷了，遊戲進行的方式和場景一模一樣。如果玩家未能在時間限制之內解放所有的幽魂，打敗大魔王，玩家會被打回一開始的小丑盒子，並且聽到一段法庭上的搞笑審判和一段短短的動畫，這部分的設計在網路上有褒有貶，見仁見智。

介面方面有一些設計不太貼心之處。要選取並使用物品時，玩家必須先按住滑鼠左鍵，然後按住不放，拖曳到物品上再按下右鍵方可選定，這一點在手冊中語焉不詳，而且這樣的設計帶來許多不便。另外，遊戲並沒有一個數字顯示或光棒模式來告

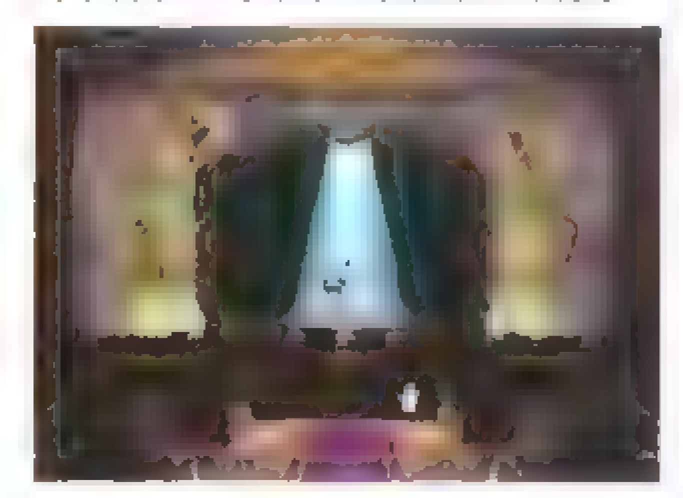


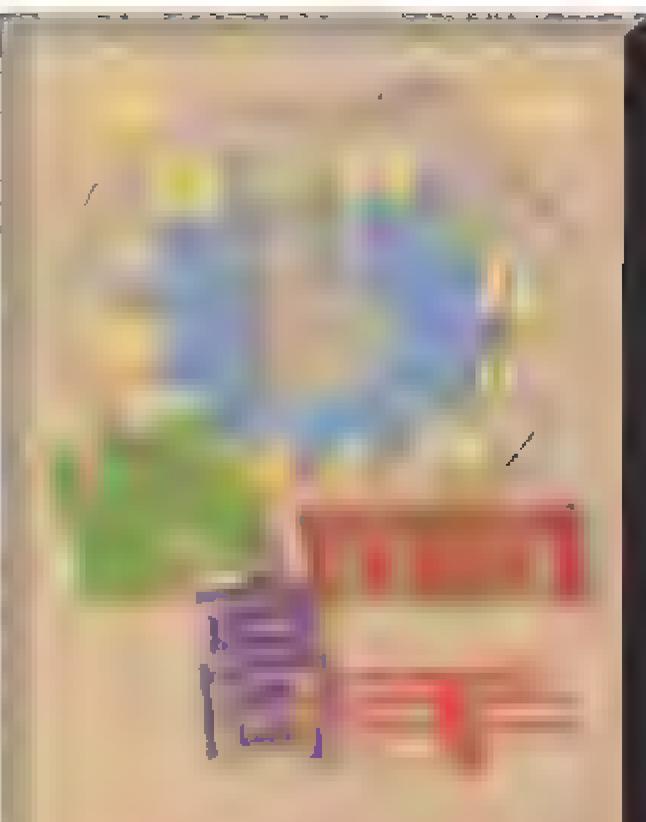
訴玩家剩下哪些時間審判之鐘便要響了，有時候常常辛苦了半天卻功虧一簣。時間的限制到底有沒有必要仍屬見仁見智的問題，但是筆者一向不喜歡在有壓力的情形下來進行遊戲，但是若不得不為之，至少也希望遊戲能夠告知玩家時間所餘多少。

在音樂和音效方面表現亦突出，在一開始的小丑盒房間可以選取不同的曲目，遊戲進行過程也會適時的變換。語音部分錄製得相當清晰，可惜沒有相對應的字幕，必須要詳讀手冊記下一些關鍵字的英文之後，才比較能夠聽得懂。其中有一個女聲佔了遊戲中幾乎百分之八十的語音，聽起來有一點開朗和高昂，和遊戲所欲表達的黑暗似乎不太搭調，這一點老外也有所詬病，但如同一開始所提及，遊戲的設計者在許多地方都放入了黑色幽默和滑稽成分，來調和整個遊戲的嚴肅性。



整體而言，本遊戲具有相當特別的創意，不落俗套的遊戲方式和專業的3D繪圖，將玩家帶入一個遠離塵囂的遊戲世界。然而介面的部分設計不佳和遊戲性的變化不足，確有某程度的傷害本遊戲的整體評價。如果玩家不想完成本遊戲，至少可以漫遊一下本遊戲的獨特世界，或許您會不由自主的樂在其中難以自拔





完成本遊戲必須要有足夠的耐性，配合堅忍勤奮的努力，或許也要能夠接受常常重新開始遊戲 首先必須先弄清楚環境和每個房間的位置所在，哪些是「原罪」，哪種顏色的神球屬於那個幽魂，每個幽魂有哪些原罪，所相對應器皿。另方面，善



用金字塔型的傳送門來節省時間，瞭解突然在遊戲中出現的閃光顏色所代表的意義以及如何善用製造白色閃光等等方式來延長審判之鐘的時間等等技巧，都可以幫助您順利完成本遊戲。遊戲一開始的「自由瀏覽」（Free Tour）選項，可以讓您在沒有任何時間壓力的情形下先行參照手冊熟悉各個房間的所在位置。

- ◆國外發行：INTERPLAY
- ◆國內代理：英特衛
- ◆遊戲類型：即時冒險
- ◆使用平台：WIN95
- ◆適用機型：P-90
- ◆記憶體：16MB
- ◆支援音效：WIN相容卡
- ◆顯示模式：援DIRECT X卡
- ◆操作界面：M
- ◆遊戲售價：1200元
- ◆測試配備：P-225、96MB RAM、32X CD-ROM、AWE32



驚爆風火輪

Redline Racer

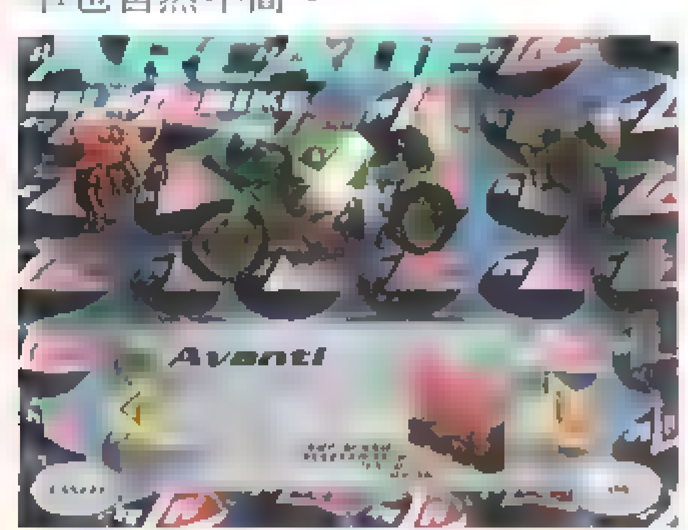


本文作者／JEFFRY

- 操　作：A+
- 畫　面：A+
- 聲　效：A-
- 耐玩度：A-
- 娛樂性：A+
- 連線功能：A

整體評價：A

在個人電腦的競速作品領域當中，汽車與機車總是最為受到廠商的青睞，尤其在這幾年以來隨著硬體的進步，以往只能夠在大型電玩或是遊樂器上面出現的佳作，可以說是一反常態地大量在個人電腦上面出現。不過，以汽車為主的作品仍然佔據大多數的地位，機車遊戲不僅數目較為減少很多，傑出出現的機率也自然不高。



對於喜歡機車遊戲的玩家們來說，今年暑假以來可以說是強打不斷，先是本田加賀多賽車的驚豔登場，再來就是驚爆風火輪帶來的極為流暢震撼，最後還有壓軸的摩托雷神之蓄勢待發，實在是讓人大呼過癮啊！但是在這幾款作品當中，恐怕暫時就要以驚爆風火輪的光芒最為受到大家的注目。

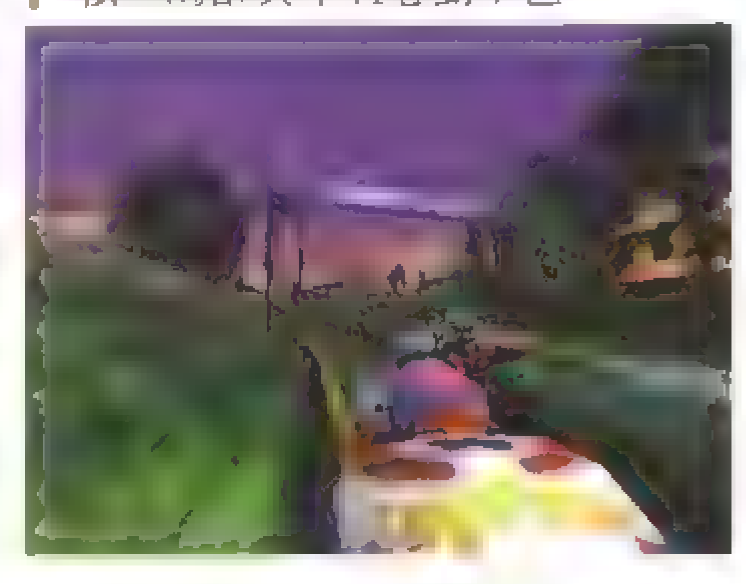
說到Ubi Soft公司，很多人第一個想到的遊戲大概就非雷射超人莫屬了，不過以後可能會再多驚爆風火輪這一款遊戲。驚爆風火輪究竟有著什麼樣的優勢，能夠讓玩家印象如此深刻？很簡單，就跟雷射超人一樣，驚爆風火輪成功掌握一款動作遊戲的精髓所在，那就是畫面、聲音與操作。

這款遊戲的最大賣點，正就是在全力支援3D加速卡上面，特別是在3DFX模式底下，簡直就將Voodoo晶片操到極限。筆者依稀還記得，在驚爆風火輪遊戲尚未正式上市之前，有幸先睹為快一番，當時就對居然有遊戲能夠將3D加速卡發揮得如此淋漓盡致，更不用說有著最為完美的流暢表現，簡直當場目瞪口呆良久。

在驚爆風火輪裡頭，玩家可以欣賞到最為圓滑的Polygon外型，接近完美無缺的貼圖表現，



再配合上極為流暢的畫面變換（有時候還會快到筆者差點無力招架，來不及作及時的反應動作就撞車），最重要的是遊戲配色鮮豔無比，使得遊玩之餘還可以體會到虛幻的漂亮風景。雖然筆者明明知道，這些景象根本幾乎不可能會在真實生活中碰到，但是依然陶醉其中且感動不已。



遊戲跑道的設計亦堪稱一絕，雖然一開始玩家只能夠遊玩三條跑道，卻能夠明顯地感受到不同的特色所在。第一條跑道位於群山環繞當中，雖然沒有太多刁難的彎道設計，不過不能因此而掉以輕心；第二條跑道位於海岸旁邊，漂亮的藍天白雲加上一望無際的沙灘，實在是人間一大享受，但是卻有著許多角度極大的彎道，有的還甚至不到彎處就看不到前方的道路狀況，實在是玩得心驚膽跳；第三條跑道位於郊區裡頭，時間則是轉換到黃昏，因此可以看見賽者紛紛開燈賽車，這個跑道的難度極高，因為道路的寬度很小，又很容易因為撞到兩旁而翻車，所以必須要小心翼翼遊玩才行。



相較於畫面的傑出表現，驚爆風火輪聲音部分之氣勢就顯得薄弱許多。筆者不是說音樂不動聽與音效很差勁，只是，音樂部分的表現雖在水準之上，卻亦暴露出編曲沒有太大特色存在，不易讓玩家留下深刻印象；音效的部分倒是蠻不錯的，機車引擎的聲音相當逼真，穿插在遊戲裡頭的語音效果也非常不錯。

驚爆風火輪的最大特色，應該就是在於遊戲的操作界面設計上面。在這款遊戲裡頭，玩家只需要透過方向鍵與幾組控制機車的功能按鍵，就能夠隨心所欲地駕御車子，並且痛快地盡情奔馳一番。對於一般較不常接觸遊戲的玩家們來說，最怕的不是遊戲難度太難，而是搞了半天都不知道遊戲要如何進行與如何操作，在這一點上面，驚爆風火輪的表現實在是可圈可點。

提到遊戲的難度，可能很多玩過的玩家就會頭痛不已吧！在

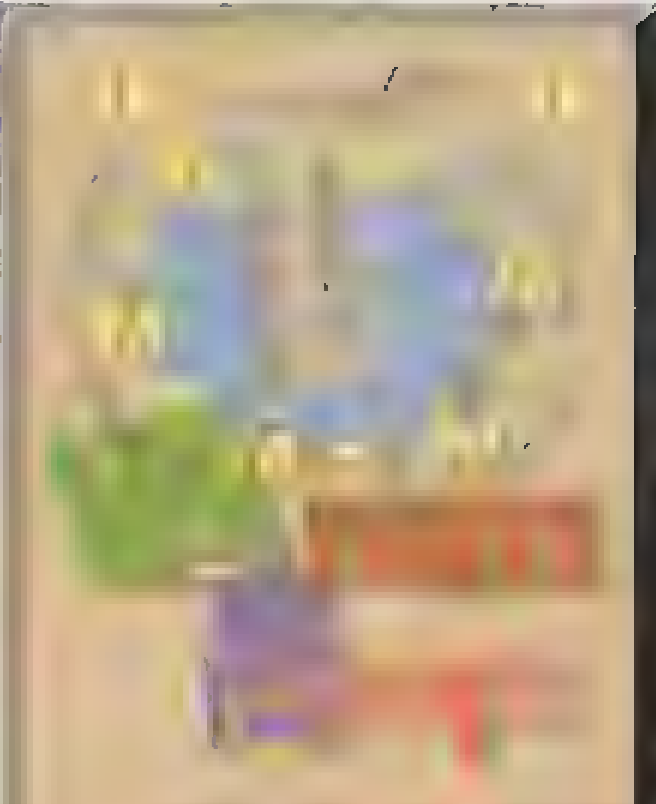


簡單模式當中，只要摔車的次數不要太多，通常隨便拿個第一名都不成問題，但是換成在中等模式裡頭，一切狀況全部隨之改觀。因為遊戲對於玩家操控的要求將會提高不少，而且敵車的AI也更為出色，只要摔了一次車子，其他15輛機車就可能將您遠遠地拋在腦後，除非您曾經到達第一名的位置，否則就乖乖重來比較不會浪費時間。

驚爆風火輪另外一個相當麻煩的地方，在於遊戲一開始只能夠選擇三條跑道與三台機車，想要使用其他剩下的跑道與機車可以，但是必須要在三條跑道的中等模式當中取得第一名才行。雖然製作小組當初可能考量到遊戲的挑戰性才會如此設計，但是如此一來不但會讓玩家的選擇變少，對於這類遊戲較為不擅長的玩家，可能在經過幾次挫折之後就會馬上放棄，反而更會造成從此不碰遊戲的反效果出現。



既使這款遊戲有些不盡人意的缺失，但是就整體的表現來看，驚爆風火輪實在是同類遊戲裡頭難得一見的超級佳作，恐怕也只有摩托雷神2才有可能將其地位硬生生地拖跌下來。其實，無論您是否喜歡賽車遊戲，只要您不排斥動作味道濃厚的遊戲作品，筆者都強力推薦一定非玩這款驚爆風火輪不可！



在機車的選擇上面，可能會有很多玩家偏愛選擇速度較快的機型吧！速度較快的機型不是不好，不過相對地，在機車的操控性上面將會變得較難駕御。在第一個與第二個跑道當中，這樣的機型是較會佔優勢，尤其是第一個跑道，速度快的機車會在中等模式裡頭很快地取得領先，第一名有如囊中之物隨手可得。

不過在第二個跑道當中，最好選擇性能較為平均的機種，這樣子在轉彎的時候才不易發生失控的現象，也會跟著減少摔車的可能。至於第三個跑道，如同上面所說，道路寬度極小又容易撞到兩旁，因此速度快慢並不是決定最後獲勝的重要關鍵，選擇操控性較好的機型將會變得十分有利，翻車的機率也會大大降低不少。



◆國外發行：Ubi Soft
◆國內代理：第三波
◆遊戲類型：運動
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：P-133
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：[illegible]
◆遊戲售價：890元
◆測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI-CD-ROM、S3 VIRGE/DX





本文作者／朱紹祖

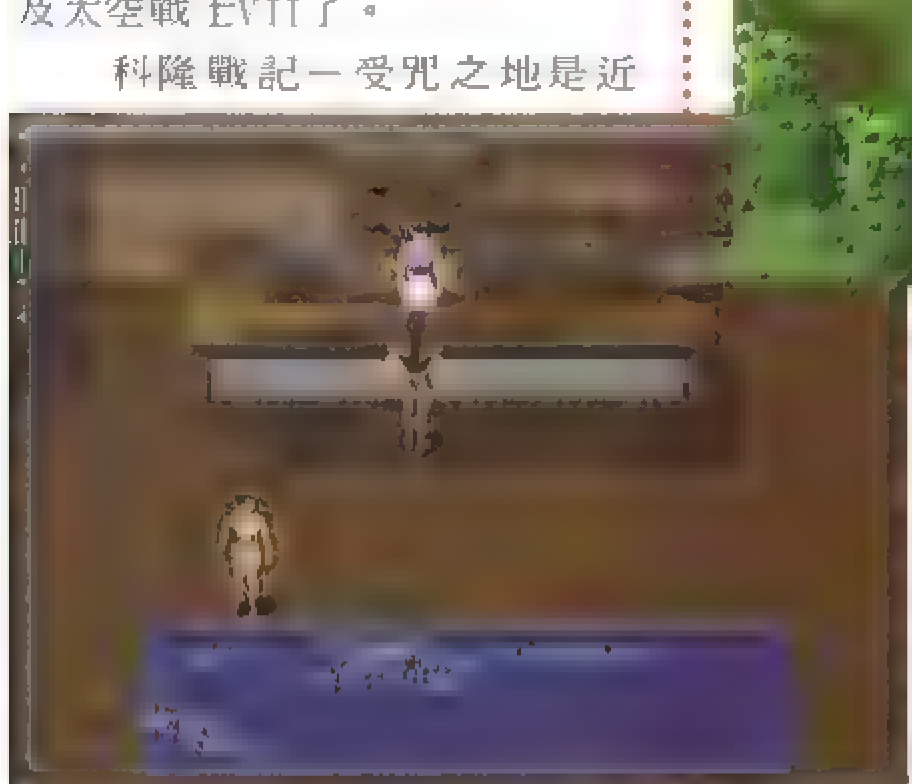
- 劇　情：B
- 操　作：B-
- 畫　面：B
- 聲　效：B+
- 耐玩度：B
- 娛樂性：B

整體評價：B

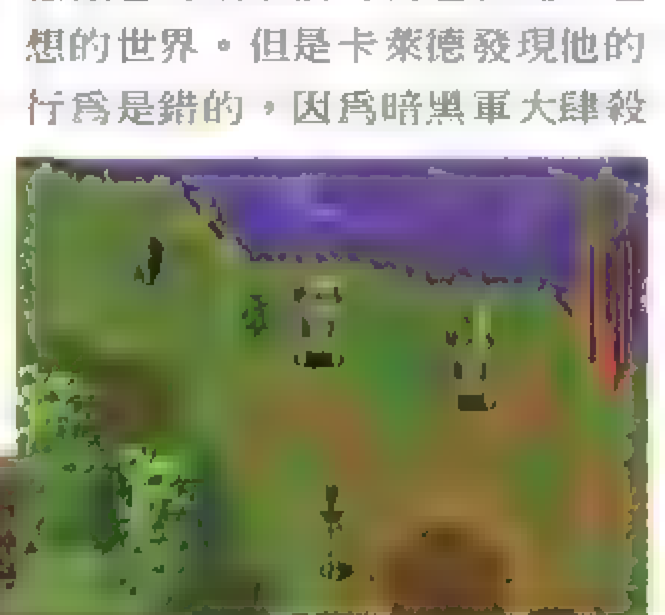


對大部份PC GAME玩家來說，今年的暑假可算是靜靜的過去了，曲指一算這兩個月所發行的遊戲總數加起來也是有夠少，而談得上是大作的遊戲也不多，而比較代表性的可算是風雲及太空戰士VII了。

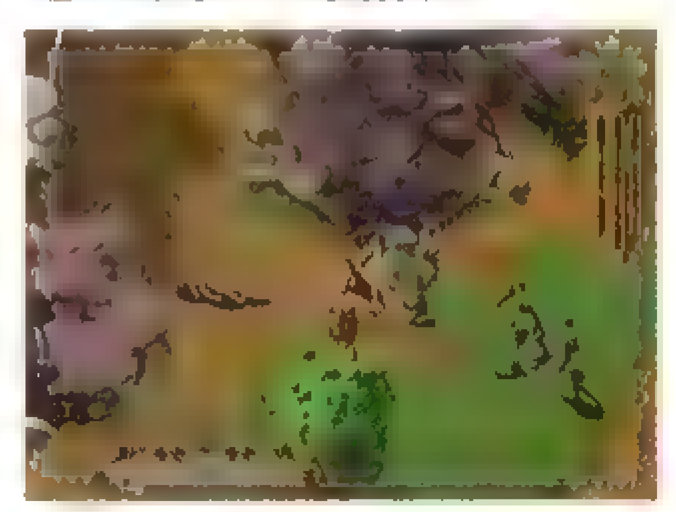
科隆戰記－受咒之地是近



日商峰群公司發行的JHH製造的角色扮演遊戲，科隆戰記最主要的內容是講述在科隆時代卡萊德施用暗黑法術召喚九位暗黑軍主並驅使他們大肆破壞"人間界"，因為在卡萊德的心裡"人間界"是充滿了輕視、憎惡和貪婪的地方，就算有和平也屬於短暫的。因此卡萊德希望能藉著暗黑界的力量破壞"人間界"，好在徹底的破壞後可再重新建立理想的世界。但是卡萊德發現他的行為是錯的，因為暗黑軍大肆殺



戮無辜的生命。卡萊德為了彌補自己的罪孽，在重重險境下打造出一把擁有魔法的劍，此劍也是唯一能夠消滅暗黑軍的武器。卡萊德終於也利用這把劍消滅了八位暗黑軍主，但是他也因此筋疲力盡而亡，而各位玩家當然就是挑起消滅第九位暗黑軍主"瑪司米"的重責。



其實科隆戰記的遊戲方式蠻像暗黑破壞神的，筆者認為科隆戰記應該算是一個以動作成份為主的角色扮演遊戲。在遊戲中與怪物及敵人戰鬥時一切事件是即時發生的，除了在戰鬥之餘遊戲中的許多NPC人物也會提供很多寶貴的情報資料，使得遊戲有一個完整的故事架構，玩家將會很容易融入故事劇情中，使得它的趣味性提高，不同於一般只是打打殺殺的遊戲。

科隆戰記中的武器設計方式是讓玩家針對不同的敵人及配合環境發揮最大攻擊力而設計的，遊戲裡戰鬥武器只有三種，有別於一般RPG遊戲應有的武器店、防具店…等等。這三種武器

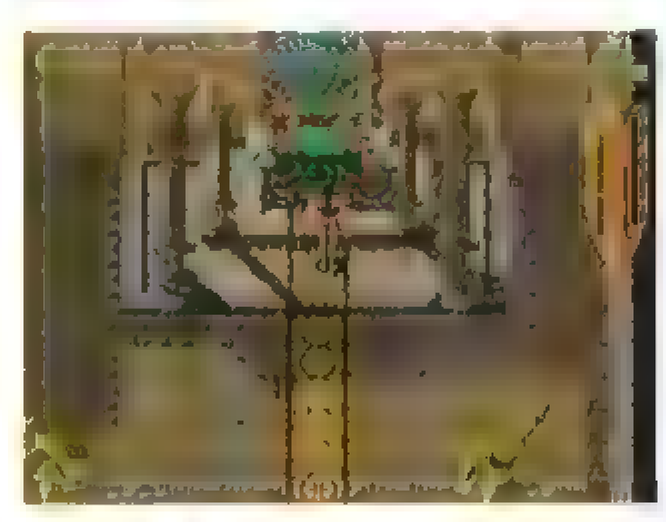


分別爲刀劍、弓箭及矛戟。三種武器各有各的特質及其必殺技，同時各位玩家有可經由相同種類的武器升級而學會該武器特有的特殊魔法。所以各位玩家將會發現在修練主角的等級的同時，武器的等級修練將會是另一項不可缺少的項目。另外在科隆戰記中有一項攻擊方式十分類似快打旋風的必殺技，叫做連擊技，就是說當角色在防衛敵人的攻擊時，可以同時收集能量（以紫色長柱表現），當這項能量收集充足後主角便可使出連擊技去宰殺敵人，這項能力特別適用於敵軍包圍的情形下使用。



科隆戰記是一個長達2片CD的遊戲，筆者認爲主要的原因在於她龐大的遊戲世界。科隆戰記中的遊戲世界十分龐大，光看光碟片中的地圖檔就知道了，遊戲的玩法也不像一般的RPG遊戲以練功爲過關導向，玩家可以像玩暗黑破壞神一般不停的向前進發，但相對的玩家所扮演的角色是否擁有足夠的功力在那種等級存活下來呢？

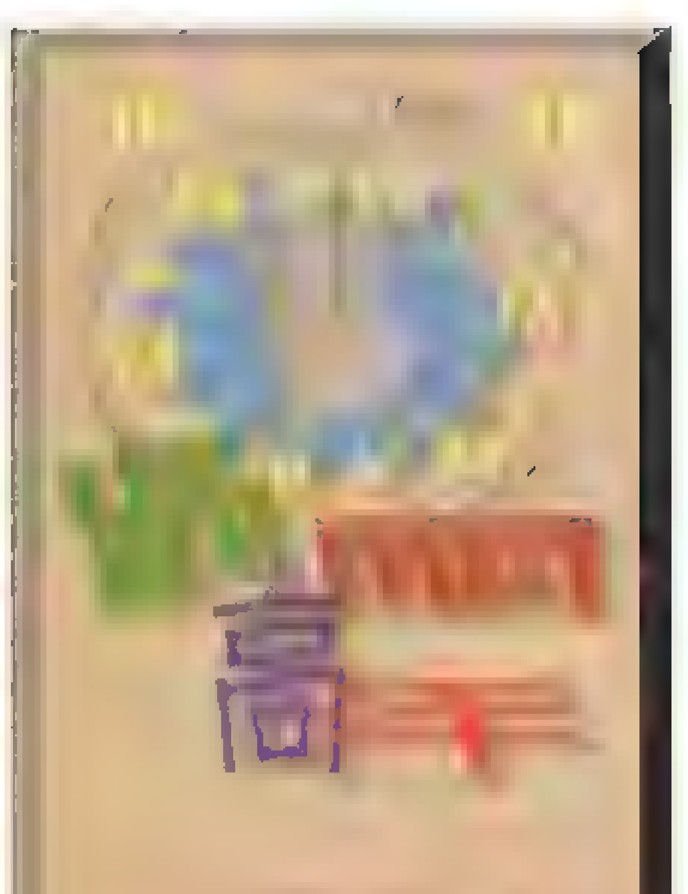




科隆戰記的操作介面只容許使用鍵盤，所以各位玩家要使用滑鼠就只能說句對不起啦！其實在鍵盤上也有七個鍵，分別爲上、下、左、右及Z、X、C鍵，相信滑鼠是一定可取代這種控制方式，就筆者個人而言覺得主控制介面做得太差了。另外在畫面方面遊戲只提供256色的色彩，解析度也只在VGA的程度而已，不過遊戲的動畫、建築物、角色、怪物等都是以立體構圖來製作，比較起來時下的一些遊戲來說，可以算是有一些製作水準，只是在美工方面有點不足。遊戲安裝在筆者的電腦上有些不相容的問題，玩起來的確有點辛苦，筆者也找了兩、三台電腦測試，問題都是同樣的，在第二次進行遊戲時找不到光碟片，相信是遊戲本身有Bug吧！不知道是否有patch檔更正錯誤呢！



科隆戰記中也有不少的音軌，因爲遊戲中的配樂也十分多，在不同的場景及劇情中均有不同的背景音樂，各位可從此見到製作單位對遊戲製作的用心。如果各位玩家已對回合制的RPG玩得有些心煩，這款以動作爲主的角色扮演遊戲可值得考慮一試。



科隆戰記並不是一個以練功為導向的角色扮演遊戲，各位玩家不必花費太多的時間來練功，反過來該花時間在劇情發展方面。在練功上也不是只針對主角本身的等級加強，也必須要注意到不同武器的等級提升，因為武器本身除了必殺技外也有其獨特的法術，武器等級越高法術威力自然也越大。有些時候各位玩家會發現到法術比武器更管用。另外角色與怪物的行動算十分流暢，但是偶然會有過於流暢的飄浮情形，各位玩家可能要花點時間適應。另外各位玩家在進行遊戲時請先關閉其他常駐程式否則十分容易當機。最後當然要記得有隨時存檔的習慣！



◆國外發行：HICON
◆國內代理：富峰群
◆遊戲類型：動作RPG
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：PENTIUM
◆　記憶體：16MB
◆支援音效：援DIRECT X卡
◆顯示模式：援DIRECT X卡
◆操作界面：K
◆遊戲售價：740元
◆測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32' 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx





本文作者／羅蘋

- 劇　情：C+
- 操　作：B-
- 畫　面：B
- 聲　效：C-
- 耐玩度：B+
- 娛樂性：B+

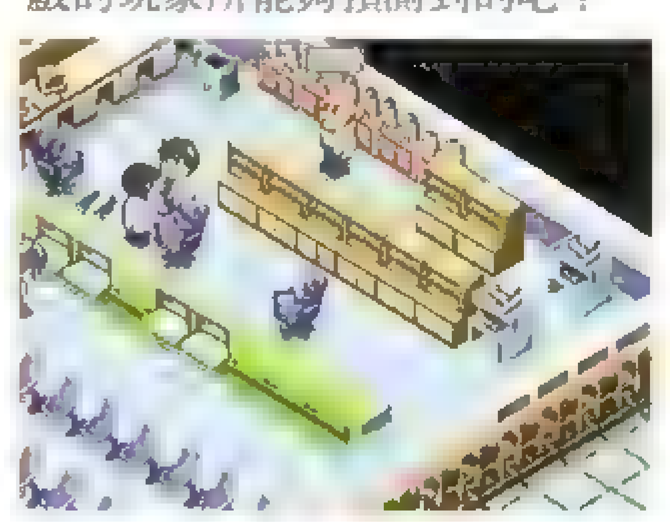
整體評價：B-

喜歡看影集的朋友可以發現，自從「ER（急診室的春天）在美國走紅之後，有關醫生和醫院的影集如雨後春筍般的出現，在國內曾經播出過的有『醫門英傑』、『青春醫族』、『荒野女醫情』…等等，而在電腦遊戲部分，和醫學相關的遊戲



似乎卻一直無法受到程式設計師和玩家的青睞，在筆者印象中只有『醫生也瘋狂』一代和二代，以及國內曾經風行一時的『瘋狂醫院』一代和二代。突然之間，出現了一套『超級醫生三代』，在網路上招來了不大不小的「探討」。其實平心而論，真正內行的玩家，絕不會因為一套遊戲的名稱『用之不武』而不去考慮其內容和遊戲性是否值得購買。

本遊戲的主角設定為一名醫學院勉強畢業的劣等生，進入一家醫院胡作非為，由實習醫師開始一步一步往上爬。加上本遊戲一開始的警告畫面，這兩點很清楚的告訴玩家絕對不可以把遊戲的內容拿來當作真正面對病人時的處理方式，如此的作法也算是頗有良心。實際上，筆者以也是一位醫學院畢業生的身份來詳閱本遊戲的手冊，發現本遊戲設計有近百種的常見疾病，對於各疾病均有列出相對應的症狀表現，檢查方法和治療方法，其中雖然有失之粗略和以偏蓋全之弊，但是整體來說，能夠讓玩家熟悉這些疾病的相關症狀，或許進而更能注意自己身體的異狀早期接受檢查，早期診斷治療一些重症。或許這一點意外的收穫，不是當初遊戲設計者和購買本遊戲的玩家所能夠預測到的吧！



在畫面方面，本遊戲採用640×480的解析度，以手繪人物景物的方式表現，有很濃厚的東

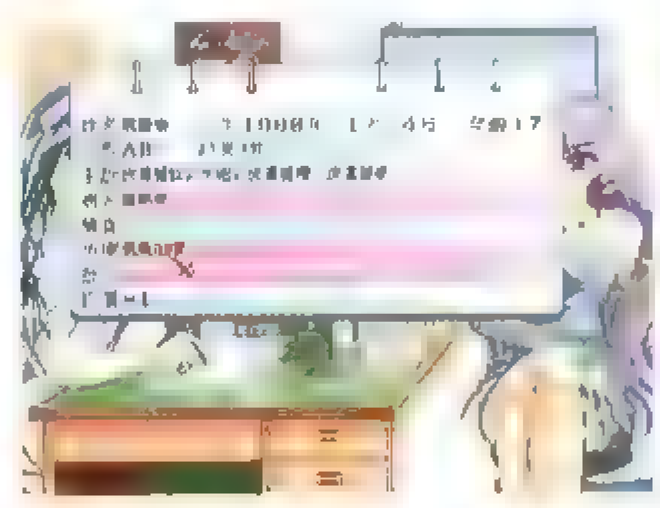


洋味道。在一般的地圖走動模式，細心的玩家可以發現人物的長相幾乎一模一樣，只是有髮型衣服鬍子等等的不同。筆者推測美工大概有做一個人物模型或是先行繪製一個人物原型，然後改變其毛髮服飾來創造出不同人物。在地圖模式的設計讓筆者想起前不久一套名為『杏林也瘋狂』的外國遊戲，比較起來本遊戲的畫工粗糙多了，醫院內部的景物也不若『杏林也瘋狂』的精細與多樣化。人物的走動很不自然，而且還會有『塞車』的現象出現，大多數的人物看起來彷彿是失神的遊魂或殭屍走來走去，沒有目標，沒有方向。遊戲中另有隨機出現的串場靜態漫畫，這個部分倒是頗具有笑果，讓玩家莞爾一笑。

玩家會花最多時間的大概是主角坐上看診間的醫師椅之後的看診畫面了。由於是本遊戲的重心所在，這一部份的畫面繪製

用心多了。玩家可以在進行醫學檢驗時看到許多有趣的畫面，也可以在開刀時看見活生生的人體器官，頗有臨場感。其中的X光照片和超音波圖形是用掃瞄的方式製作，很有真實感。對一個光碟版的遊戲來說，沒有動畫實在是有一點對玩家交代不過去。本遊戲就是一個沒有動畫的遊戲。

在音樂和音效方面，本遊戲有數首背景音樂，大致上是輕鬆取向，但是聽久了會膩，另外音樂的出現並不會配合劇情需要，而是一首撥完了接著下一首，感覺有點充數了事的味道。同樣的，對一個光碟版的遊戲而言，沒有音效和語音，對玩家實在有一點交代不過去。本遊戲就是一個沒有音效和沒有語音的遊戲。



提到本遊戲的遊戲性部分，是本遊戲唯一值得玩家青睞和細細品味的部分。遊戲手冊載明本遊戲是採取直線進行的劇情模式，玩家必須觸發特定事件以及和特定人物對談，遊戲才得以進展。這一部份其實並不難，玩家只要有耐性和每一個在地面上走動的人交談，依照其回答的內容到特定地點找到特定的人即可。但是爲了讓劇情有所進展而到處找人搭訕，其實是一件很沒有意義和無趣的耗時工作。爲了要贏得晉級所必須的分數，玩家要花上很多時間在看診間診治病患。患者的毛病看來好像千奇百怪，但事實際上在手冊內都可以查得到，玩家只要按手冊驥索即可以最高分數成功治好病人。手冊所列的疾病總共有六十七種，玩上一段時間玩家就會發現有重複的現象。病人每次所抱怨的話都一樣，要做的處置也都一樣，沒多久就會失去新鮮感。但是，如果玩家能夠熟悉本遊戲所列舉的所有疾病相關症狀以及處理方式，也算是獲得了不少基本的健康知識，應算是值回票價了。



在介面方面，本遊戲設計得並不好，地圖模式的走動操作不便，主角的人工智慧也有問題，無法順利繞路快速走到定點。在主角進入診間，坐上椅子進行看診這個最重要的動作，竟然無法以滑鼠來完成，而必須以鍵盤的方向鍵向椅子「撞」去，實在令人匪夷所思。另方面，在做某些檢查或治療時玩家必須組合或使用某些物品。由於手冊並沒有記載清楚，在某些時候玩家必須發揮想像力才能解決困難。例如要進行肌肉注射時，必須先用鋸子把藥品的封頭切開，才能把注射針筒伸入抽取藥品。



總之，本遊戲雖然在畫面音效和介面上的表現令人失望，但是確有著豐富的遊戲內容和知識性，是市場上少數能夠寓教於樂的遊戲。如果玩家有耐心不看手冊好好的去思索如何診治每位病患，相信一定收穫豐富。



本遊戲是採取直線進行的劇情模式，玩家必須觸發特定事件以及和特定人物對談，遊戲才得以進展　這一部份其實並不難，玩家只要有耐性和每一個在地面上走動的人交談，依照其回答的內容到特定地點找到特定的人即可。患者的毛病看來好像千奇百怪，但事實際上在手冊內都可以查得到，玩家只要按手冊驥索即可以最高分數成功治好病人

◆設計公司：鑫磊資訊
◆發行公司：鑫磊資訊
◆遊戲類型：模擬醫事
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：586以上
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：M
◆遊戲售價：1000元
◆測試配備：P-225、96MB RAM、32X CD-ROM、AWE32



本文作者／朱紹組

- 劇　情：B+
- 操　作：B
- 畫　面：C
- 聲　效：B-
- 耐玩度：B
- 娛樂性：B
- 連線功能：B-

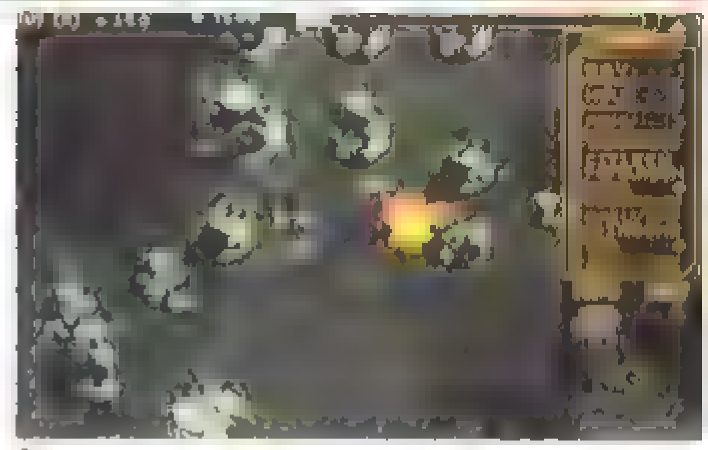
整體評價：B-



轉眼間一九九八年剩下兩個月了，時間眞是流逝的相當快，在年底應該會有一波遊戲大戰，但在這之前，我們又該玩些什麼遊戲呢！事實上筆者認爲近期數量最多的遊戲類型應該是即時戰略，不管是歐美的、韓國的及國產的，眞是數不勝數。這種情形就如同去年流行DOOM-LIKE類型遊戲時的情形般，今年如果不玩即時戰略遊戲的玩家似乎有點落伍了，筆者現在天天玩這類遊戲，除了因爲這類遊戲現在是主流外，她們也的確具有相當的吸引力吧！



《幻界霸者ALCHEMIST》是一套即時戰略類型遊戲，是一套由國人自行開發的即時戰略遊戲。《幻界霸者》的主要故事內容是講述在廿一世紀中葉，由於在一次軍事演習中，某國的電腦發生了故障而因此觸發了史無前例的核子戰爭，這場最短促也最具毀滅性的戰爭使得地球受到史無前例的破壞，但是少數的人類





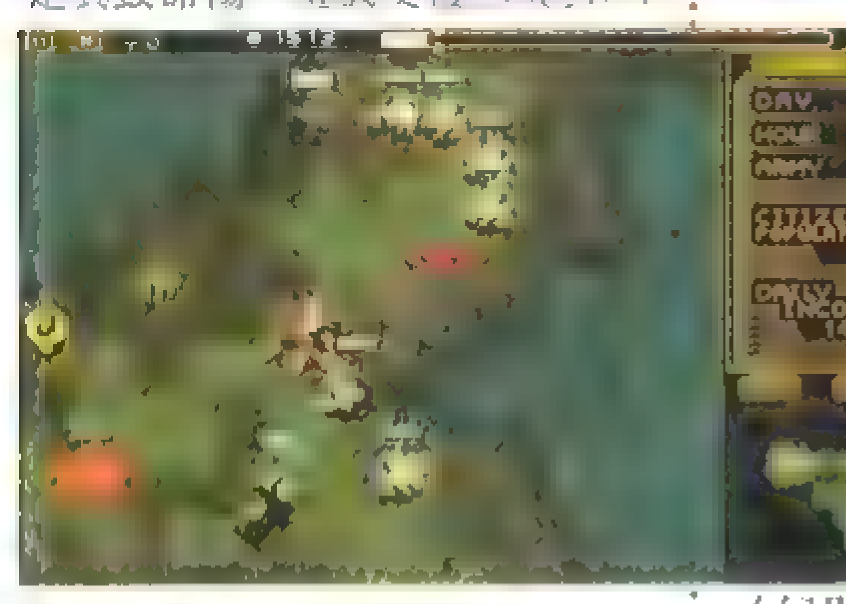
依然殘存下來，在歷經數千年後地球的生態終於又再度的甦醒，這一切的變化也都是藉著「元氣」的聚集，而人類的世界又漸漸回復至戰前的情形。爲了能更進一步的壯大，人類開始研究古代的文明，而少數得以成功的人就成爲了該種族的「霸者」，這些「霸者」能夠透過五大精神元素來控制「元氣」，這五大精神元素分別爲：信念、愛、智慧、慾望和想像。同時這五大精神元素的力量也產生了五大種族。他們是信念－聖徒族、愛－獸人族、智慧－機械族、慾望－吸血族、想像－惡魔族這五族都只有同一個目標，就是爭奪地球上有限的元氣成爲最中的霸主。

《幻界霸者》雖然說是國人



自製的遊戲，但是基本上除了一些開場的介紹及任務簡介是中文外，其餘的介面也均以英文顯示為主。遊戲基本上能夠支援DOS及WIN95下的作業平台，筆者認為在DOS及WIN95運作上都算十分順暢。

《幻界霸者》在畫面方面可算是較為美中不足之處，相信也是其致命傷，遊戲支援[illegible]



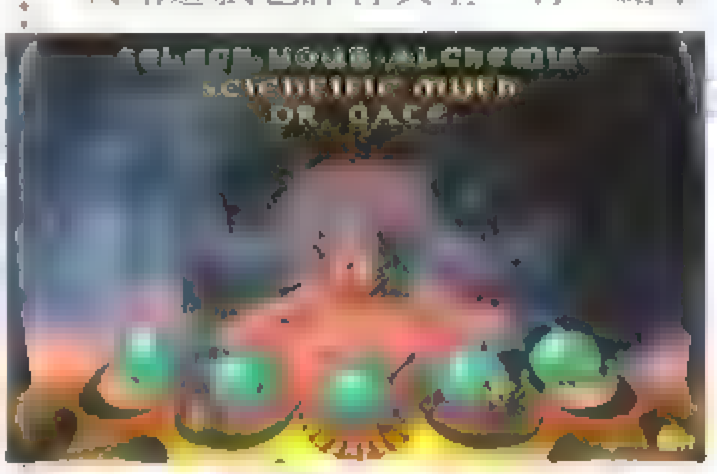
的解析度，但是整體畫面看起來比起其他遊戲來說只能用非常粗糙，雖然用這個字眼來形容是有點苛刻，但是如果各位玩家拿目前時下較熱門的即時戰略遊戲與《幻界霸者》相比較，各位應該就了解遊戲中的畫面的確是有點……

當然每個遊戲都會有好有壞的，《幻界霸者》雖然沒有華麗的美工及亮麗的視覺效果，但卻有著豐富的劇情，而且每個種族有其獨特的關卡設計再加上大量的作戰單位，相信這些必定能加強遊戲本身的耐玩程度。除此以外，在控制方面《幻界霸者》也提供了一隻滑鼠玩天下的設計，再加上可定義出不同的快速鍵，各位必定能藉此輕鬆地控制部隊的一舉一動。



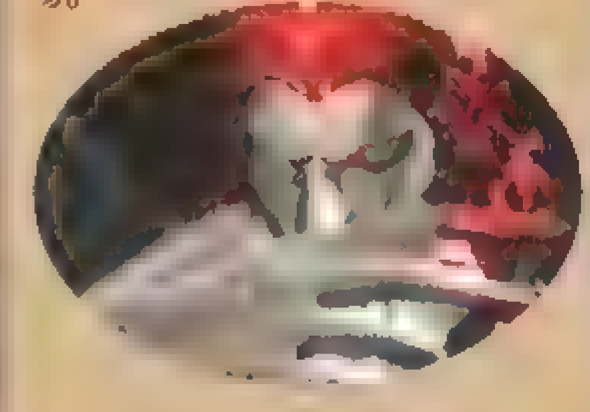
在聲音的表現方面，《幻界霸者》也只能用平平來形容，因為遊戲中並不是全程都有背景音樂，出現時有時無的情形，而且音樂和音效的水準也是普通並無任何特別之處。在連線對戰功能方面，遊戲也有提供基本的連接IPX、網路功能，各位可以透過網路與志同道合的玩家在網上大戰一場。

整體來說筆者認為《幻界霸者》不是一個理想的遊戲，主要的原因大概在於玩法同樣是即時戰略遊戲，畫面的製作水準欠佳，故事內容沒有新意，再加上遊戲雖說是中文化的，操作介面卻又變回英文的，各位如果抱著能夠玩到全中文化的即時戰略遊戲也許會失望。有一點筆者認為值得一提的是《幻界霸者》的遊戲手冊製作精美，而且內容也是十分的詳盡，這倒是一些外國代理遊戲所沒有的優點。





《幻界霸者》的玩法十分大眾化，意思是玩過即時戰略的玩家大概一看就懂了，遊戲的人工智慧不會太高，大部份都是靠人海戰術向各位發動攻擊，在遊戲進行時有白天和黑夜之分，但是對遊戲的進行沒有很大的影響，唯獨各位在進行故事模式5個種族（聖徒族、獸人族、機械族、吸血族、惡魔族）遊戲時要注意，每一種族均有一個首領，各位在每一關卡中都不能讓首領陣亡，否則一律GAME OVER重新再玩。另外如果各位有安裝3Dfx卡的話，在進行《幻界霸者》時請先關閉3Dfx卡，否則有時候會引起系統不正常，畫面也會怪怪的，又或者各位玩家可以直接把《幻界霸者》安裝在DOS平台下進行遊戲，效果差不多，同樣可玩。



- ◆設計公司：光速飛行
- ◆發行公司：大宇
- ◆遊戲類型：即時戰略
- ◆使用平台：WIN95/DOS
- ◆適用機型：486DX2-66
- ◆記憶體：12MB
- ◆支援音效：WIN相容卡
- ◆顯示模式：VGA
- ◆操作界面：M
- ◆遊戲售價：750元
- ◆測試配備：AMD K6-2-300、128MB RAM、24XCD-COM、3500zx顯示卡、A3D聲效卡

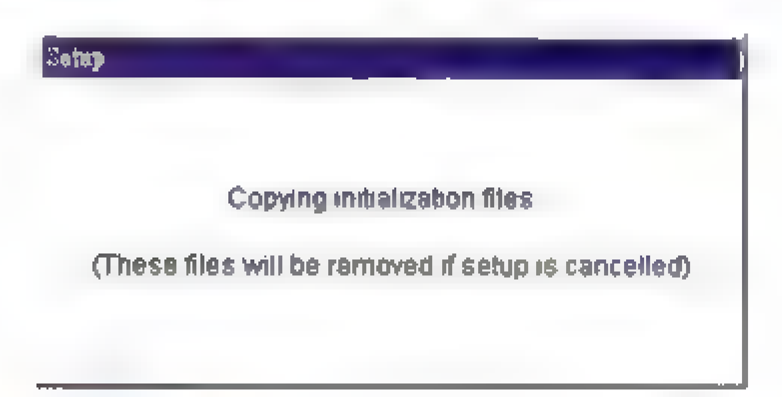
MegaDisc小棧

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲。您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

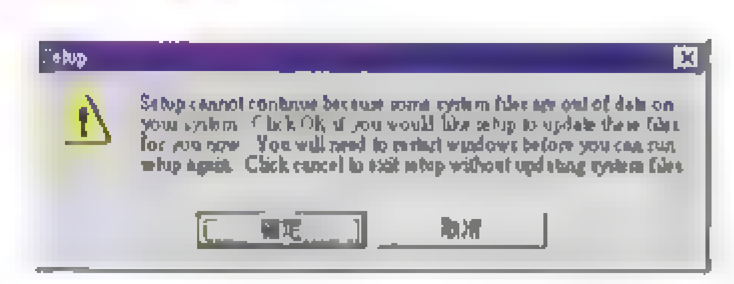
MegaDisc 安裝說明

步驟（1）

首先，利用檔案總管打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝。



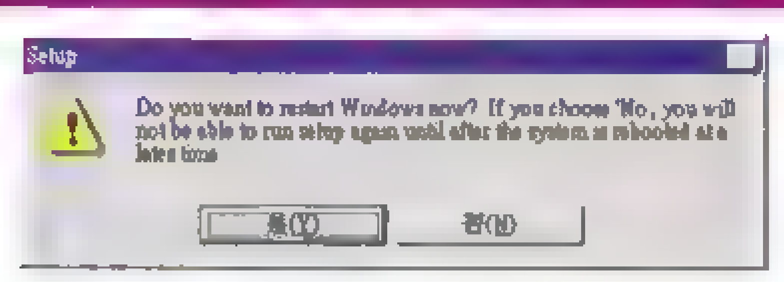
步驟（2）



A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟3。

B.訊息內容：按下"確定"—因爲你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下"取消"，不更新且離開。

請按下"確定"進行更新，接著會出現下個訊息：



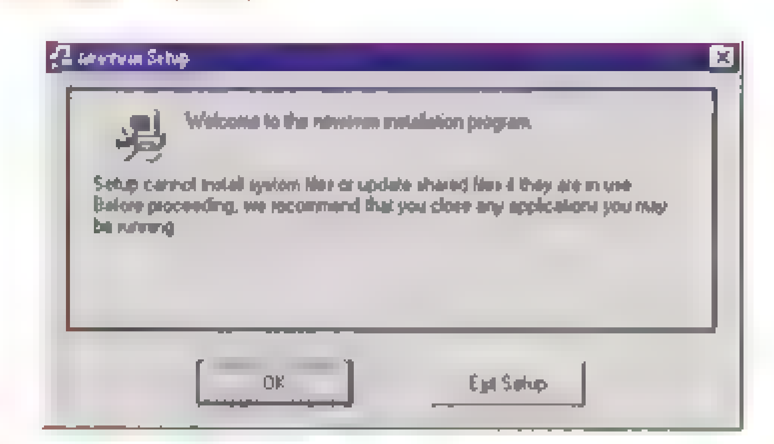
訊息內容：

"是(Y)"—重新開機

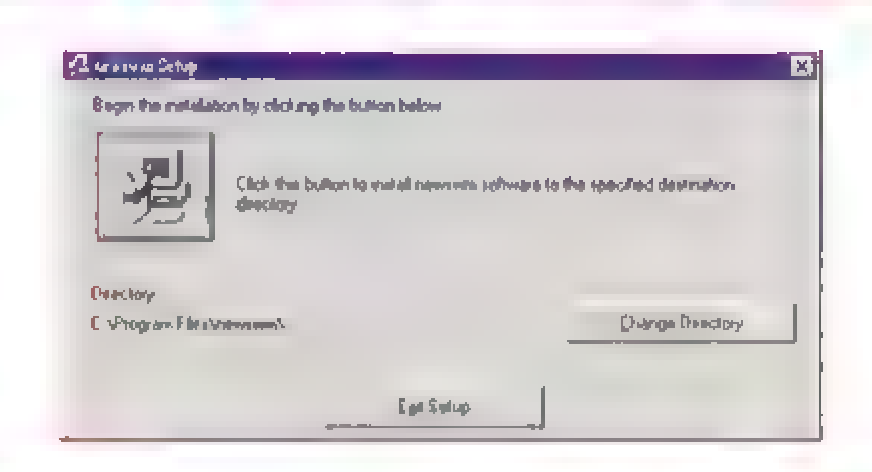
"否(N)"若無重新開機，將無法繼續安裝。

請按下"是(Y)"重新開機，開機後再次執行"setup.exe"重新安裝。

步驟（3）



按下"OK"進行安裝，接著出現下個訊息：



"安裝圖示"←按下此圖示鈕進行安裝。

"Change Directory"—更改您所想要安裝的路徑。

步驟（4）



安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的"newswm.exe"檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

※注意事項：

"開始"，"設定"，"控制台"，"顯示器"，"設定"建議將"桌面區域"調成"640×480"

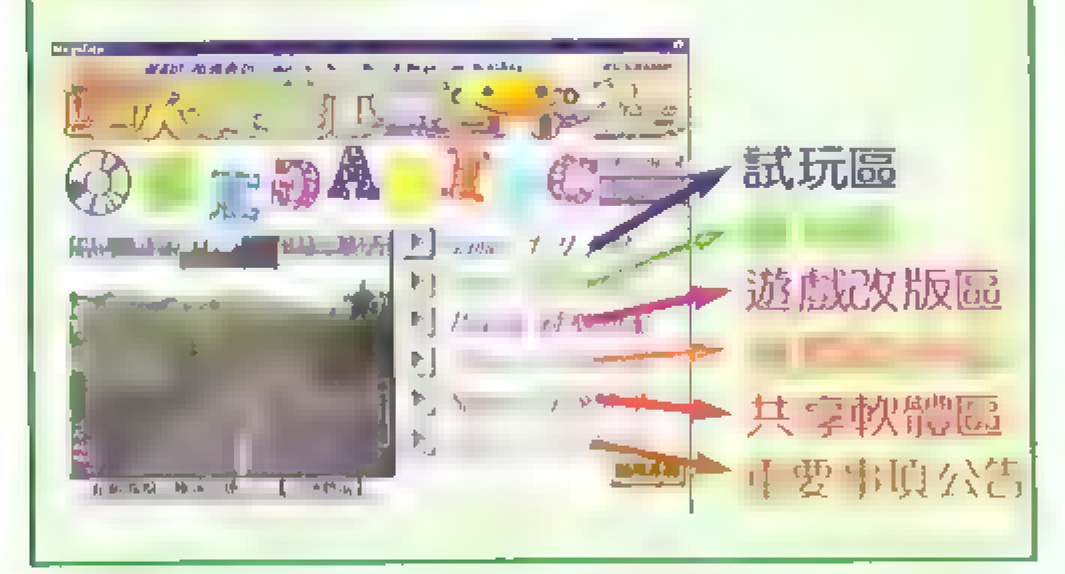
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啟動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啟此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

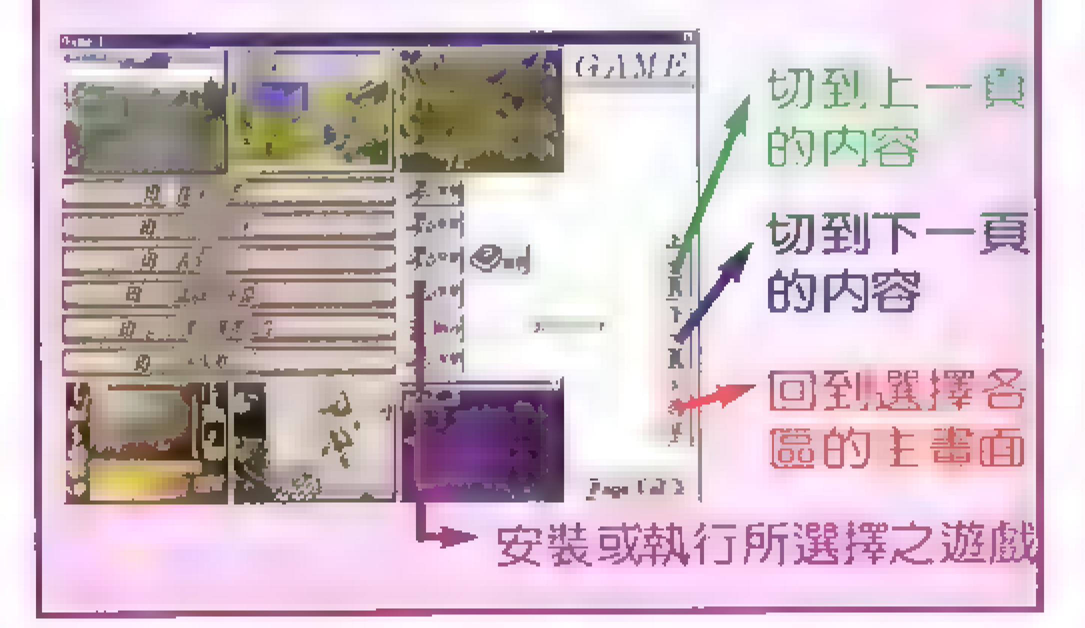
●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

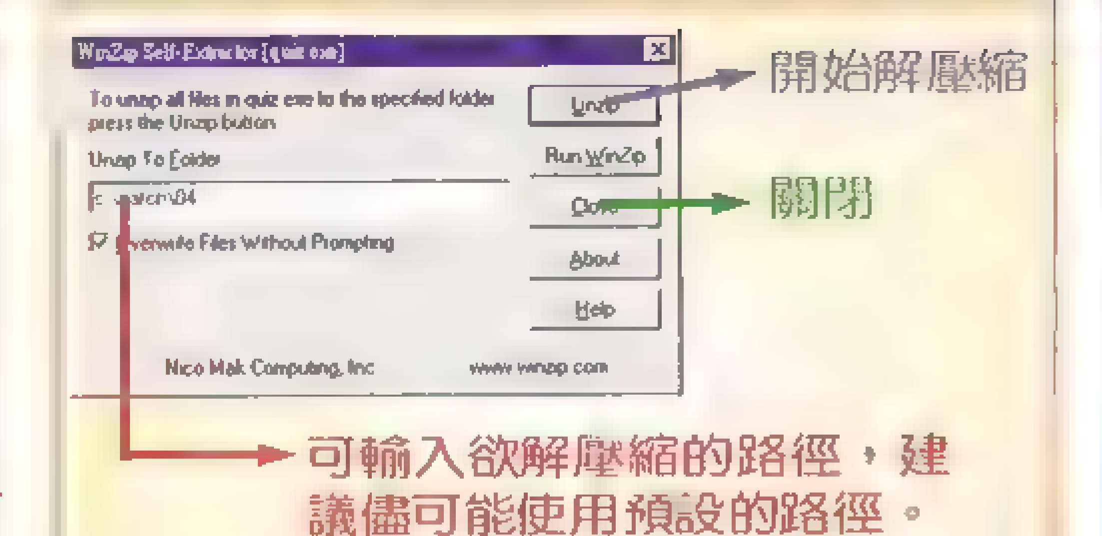


●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。

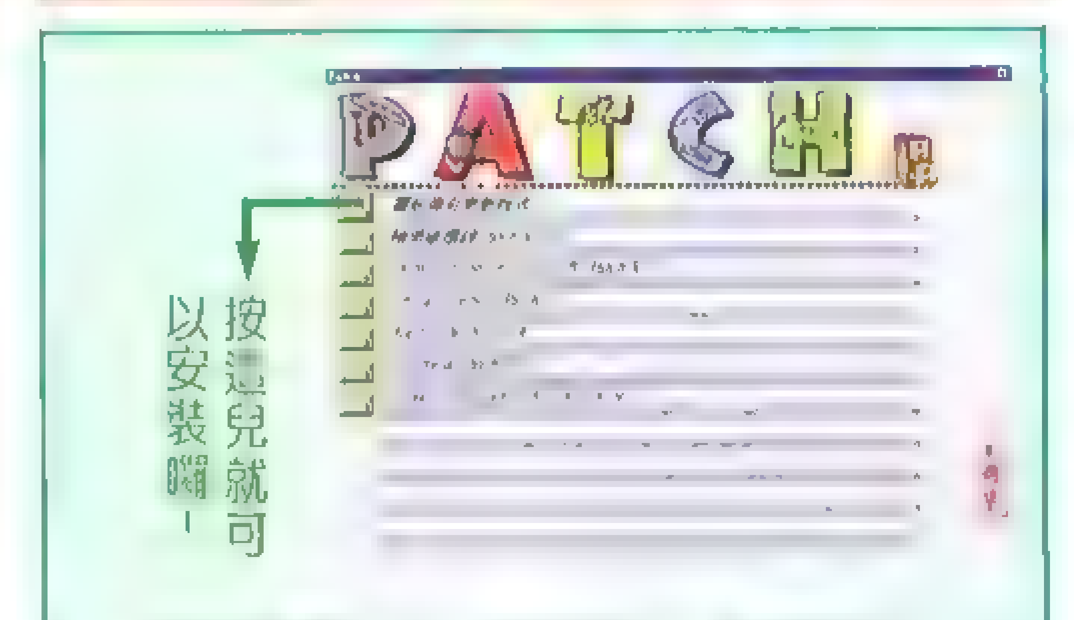
●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。





●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形。



●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc 安裝說明。

(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆為SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

(5)本刊僅負為讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，敬請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

(6)執行MegaDisc所需的硬體要求為：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

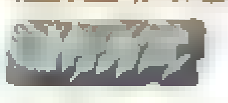
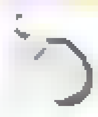


大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。

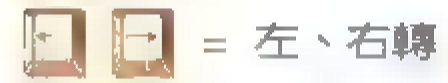
極速快感3




安裝後執行

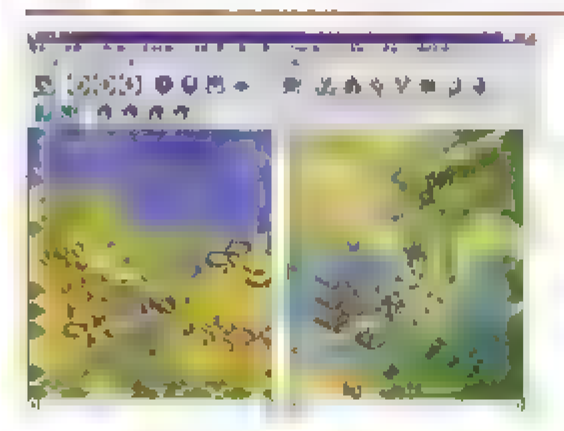
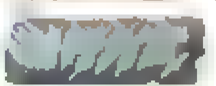

 Esc = 主選單　 Space = 手煞車

 ← → = 左、右轉　  ↑ ↓ = 加、減速

 A Z = 換檔　 H = 喇叭

 B = 後視　 C = 視角切換

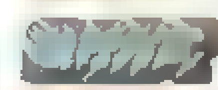
成吉思汗4

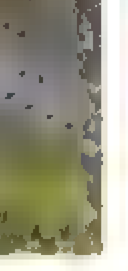
安裝後執行




真命天子

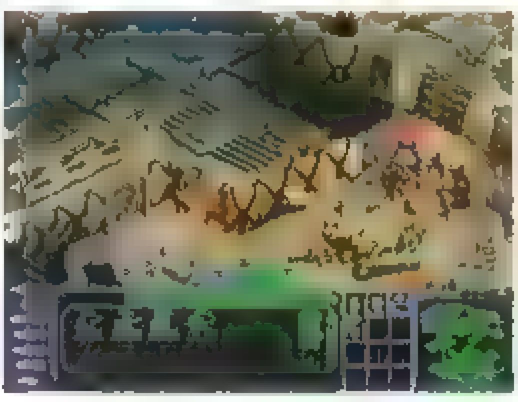
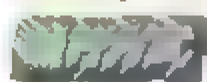
解壓縮後，執行「emp.exe」



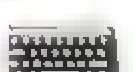

左鍵 = 選擇　右鍵 = 取消

移動 = 地圖移動

Enemy Infestation

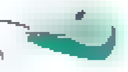



解壓縮後，執行「ei.exe」

 H 躲藏　 F 逃離

 A 攻擊　 Space 停止

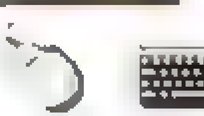
 Esc 主選單　 左鍵 - 選擇

 右鍵 - 物品、人員資料

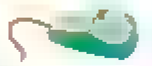
武士魂之適者生存

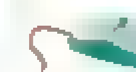



直接執行



F10 = 主選單

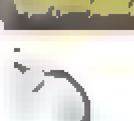
 左鍵 = 選擇　 右鍵 = 行動

 移動 = 地圖移動

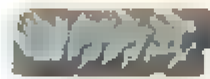
三國麻將風雲



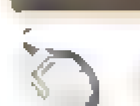
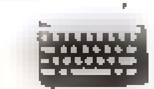

安裝後執行



鐵血聯盟2

安裝後執行

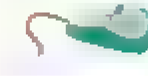
 F1 F2 ...... F5 = 人員切換

 S C = 姿勢切換　 M = 地圖

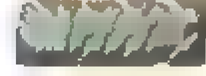
Alt + X = 離開

左鍵 = 選擇、行動

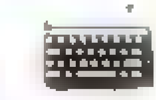
右鍵 = 動作切換

 移動 = 地圖移動

Oddworld:Abe's Exoddus

安裝後執行

 Esc 主選單　 Space = 跳躍

 Shift 跑　Alt = 躡足

 Ctrl - 動作

 ↑ ↓ ← → - 行動

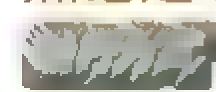
  1 2 .. 0 - 特殊鍵



黑暗之心



安裝後執行





Esc 上選單　Shift 發射武器

Ctrl 跑　Alt 跳躍、攀爬

Alt + Alt 空翻



光速兔崽子2

安裝後執行

↑ ↓ ← → 動作　Esc 上選單

Space 發射武器　Ctrl 跳躍

Shift 跑　Enter 選擇



Brunswick職業保齡球大賽



直接執行



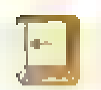


F1 F2 位置　F3 F4 曲度

F5 預設線　Ctrl 丟球、力道設定

← → 方向







美國釣魚名人賽



安裝後執行





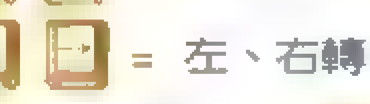
↑ ↓ 前進、後退　Shift 加速

← → 左、右轉　U 魚餌狀態

V 視角　1 2 .... 7 魚餌

















遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

極速快感 3	Win95	\Nfsdemo\setup.exe
成吉思汗 4	Win95	\Ck95demo\setup.exe
真命天子	Win95	\Emp\emp.exe
三國麻將風雲	Win95	\Mj\setup.exe
武士魂之適者生存	Win95	\Dra\dra_dmo.exe
光速兔崽子 2	Win95	\Jazz2\jazz2swf.exe
鐵血聯盟 2	Win95	\Ja2\setup.exe
Enemy Infestation	Win95	\Ei\ei.exe
Oddworld: Abe' s Exoddus	Win95	\Abedemo\setup.exe
黑暗之心	Win95	\Hod_demo\hod_demo.exe
Brunswick 職業保齡球大賽	Win95	\Bowling\bowling.exe

3D卡專用

美國釣魚名人賽	Win95	\Bass\setup.exe

展示區

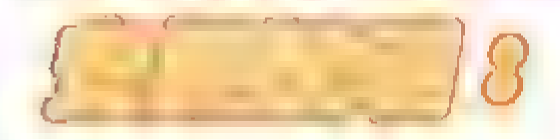
純愛手札	Win95	\Tk_lo\tk_lo.avi
Heretic II	Win95	\Heretic2\heretic2.avi
雷神之鎚 2：趕盡殺絕	Win95	\Q2\q2mp2tr.avi
異塵餘生 2	Win95	\Fallout2\fallout2.exe
地城守護者 2	Win95	\Dk2\dk2.avi

●撲克大對決

十種適合全家遊樂的撲克牌，提供多媒體真人對話和背景音樂，可單獨或多人一起挑戰電腦的人工智慧，該遊戲並提供網際網路連接，可供使用者與網路上其他使用者比較牌技，另可修訂規則強化牌技。



多媒體電腦Win95作業系統





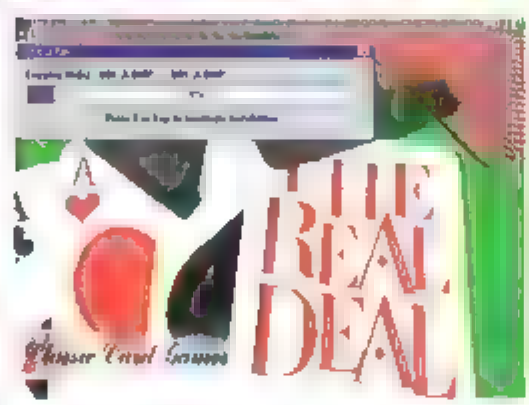
點選"Install"按鈕開始安裝。



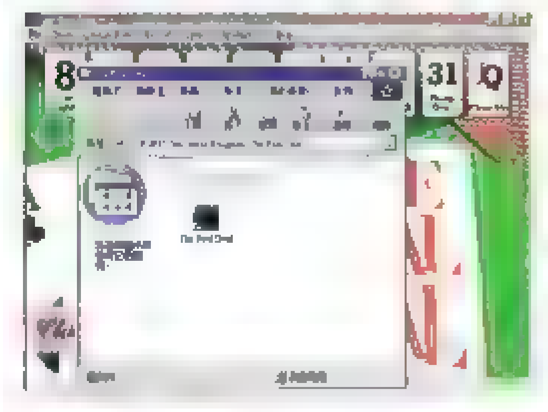
共有三種安裝方式，分別佔硬碟空間為14MB、1.4MB、250K大小，如果您的硬碟夠大，建議選擇第一種安裝方式，程式執行會較順暢。



一般說來，路徑的安裝不必修改，請直接點選"OK"按鈕即可。



安裝中，請稍候…



安裝結束的畫面，點選此圖示即會進入到遊戲中。

遊戲種類說明8

八最大 Crazy Eights

◆玩牌人數：2-4人　◆使用牌數：52張



發牌方式：年長者依順時針方向發牌。兩人玩時，一人七張；兩人以上，各家五張，並翻開牌源第一張牌。

玩　　法：按順序各家打一張同種牌或同位牌；同位牌8是王牌，任何時候打出王牌，有權選擇改變牌種。

計分方式：最快打玩手牌為贏家，其他玩家手牌總合為贏家之得分。

得　　分：王牌8得50分；K.Q.J得10分。ACE得1分，其他牌依面值計分。

黑桃Spades

◆玩牌人數：4人，同組坐對家
◆使用牌數：52張，A最大，黑桃為王牌



發牌方式：各家發十三張牌

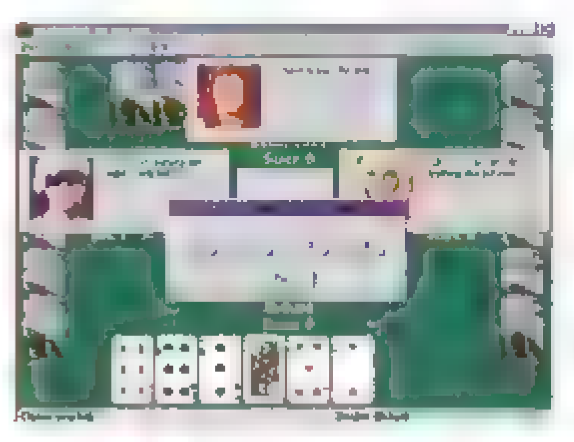
叫牌方式：發牌者先叫牌其他依序，最高叫牌數為13，同組叫牌總合為此圈贏得最低圈數。亦可叫NIL表示叫牌數為零，同組同時叫NIL則不換手牌，若其中一位對友叫NIL，則待叫牌後選三張手牌交換。

玩　　法：年長者先出任一種牌，其他各家打同種牌，無同種牌才可出其他牌或以黑桃牌作第一張牌引導權。

計分方式：同組至少得到叫牌總數，若其中一人叫NIL，則可分開達到叫牌數最後再合算一起，達到總叫牌則得十分；未達到則扣十分，叫NIL則得100分。反之倒扣，同組皆叫NIL未贏任一圈達成加200分，反之倒扣，遊戲有500分超過則以多分那組勝利。

競叫橋牌 Auction Pitch

◆玩牌人數：4人　◆使用牌數：52張，A最大。



發牌方式：年長者先發牌，一次三張，各家六張牌。

叫牌方式：年長者先叫牌其他依序，最低叫牌數為2，可喊PASS，叫牌數要比前一家大，若有玩家叫四其他家可不用叫牌即SMUDGE-贏得四圈則勝利但須不是

負分。

玩　　法：叫牌高者先出第一張引導牌即王牌種，一圈中以最大王牌或最高順位勝利，並有下圈開牌權。

計分方式：玩完六圈計算總點數，先得七點者勝利，同時七分者以叫牌高者勝利。點數計算有HIGH-打出最大王牌得一點，LOW-以最小王牌贏該圈得一分，JACK-贏得王牌總JACK打出那一圈得一分，GAME-各次得分最高得一分，計分10點即10分，ACE4分，KING3分，QUEEN2分，若玩家未達叫牌數則倒扣所叫牌數。

紅心 Hearts

◆玩牌人數：4人　◆使用牌數：52張，A最大



發牌方式：一次一張一人十三張牌

換牌方式：各家選三張牌給下家，亦可在規則中選輪流換牌或不換牌。

玩　　法：拿梅花2者先出牌，其他家出同種牌，若無同種牌則出其他牌，最高者贏得此圈並打下圈第一張牌。紅心稱為王牌但無實質特權。

計分方式：各張紅心算一分，黑桃12得13分，得分最少者勝利。

惠思特牌戲 Whist

◆玩牌人數：2人
◆使用牌數：52張



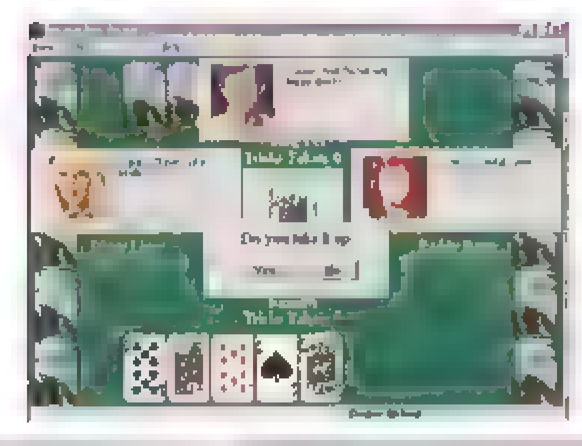
發牌方式：發牌者自左方發牌，各家十三張，發牌者拿到最後一張牌即王牌，計十三次。

玩　　法：順時針方向，第一圈由發牌者出第一張牌，其他各家出同種牌，一圈打四張牌。各圈勝負由最大王牌或順位最大者獲得並出下圈第一張牌。

計分方式：同組兩人贏得圈數減六即該圈得分。共玩十三次打完計分一次，十三次後累積分數即決定哪組獲勝。

以計取勝 Euchre

◆玩牌人數：4人，同組坐對家
◆使用牌數：32張（7-A同位牌）或28張（8-A同位牌）或24張（9-A同位牌）



牌之順位：發完牌翻出之第一張牌種之JACK（右錨）另一同色牌即第二王牌（左錨），各家可PASS或接受翻出之牌王，不要即面朝上放牌源底部，決定王牌即開始。

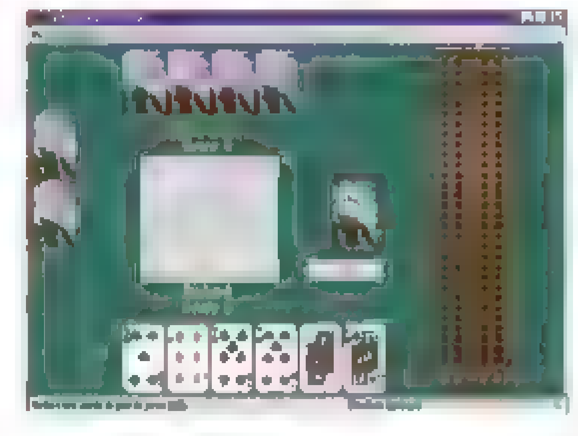
發牌方式：年長者自左方發，一人五張牌。

玩　　法：決定王牌種之玩家有選擇一人玩，（則由左方出第一張牌）或隊友幫忙（年長者出第一張牌），勝者下圈出牌。

計分方式：最少贏得三圈才算勝利，五圈那隊一次兩分（之前需決定玩總分為五分或七分或十分，先達成則勝利）。

兩人遊戲 Cribbage

◆[illegible]2人
◆[illegible]52[illegible]KQJ10，ACE為1



發牌方式：各家發六張。各家選二張牌餘四張朝下放，這些牌形成圈握柄（GRIB）。

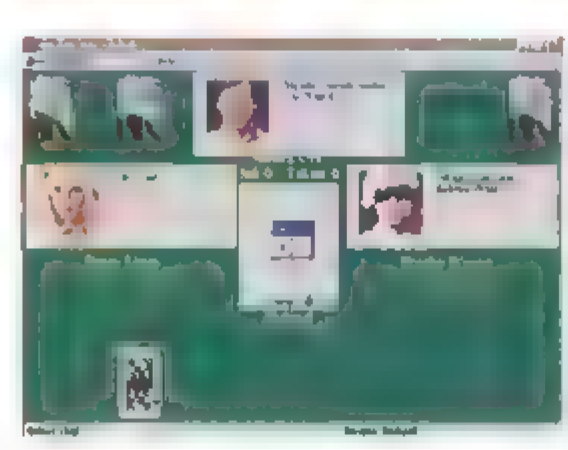
計分板：翻開牌源首張為啓始牌，若為JACK則進兩格，計分板二個棋子由下往上共兩圈計121步。並有下圈開牌權。

玩　　法：非發牌先出牌並喊出牌點數，再由發牌者出牌喊出兩張總數，以此類推不超過31點。

計　　分：31點得兩分為未達則得一分，最後一張打掉一分若總合為31則得兩二分。中途打出15點得兩分，配對（PARIS）即和上一張同數得兩分再打第三張得六分第四張得十二分，順子（RUNS）打出牌購成三張順子無關花色得三分四張得四分。先得121分者獲勝，若另一方不61分則算輸兩局。

我的人 Oh Hell

◆[illegible]
◆[illegible]



發牌方式：每次發固定牌數共十三次，第一次各家一張第二次各家二張，以此類推。順時針方向一次一張，發完牌翻開第一張即王牌（同種牌），故第十三次。

無王牌玩法：發牌者下家先叫牌並出第一張牌，不可超過發牌數，各家出同種牌無可出其他牌，勝者有出牌權。

計分方式：各家獲勝圈數必須為叫牌數，過多或過少皆無分數。所勝圈數與叫牌數相同得十分，再加叫牌即此次得分。

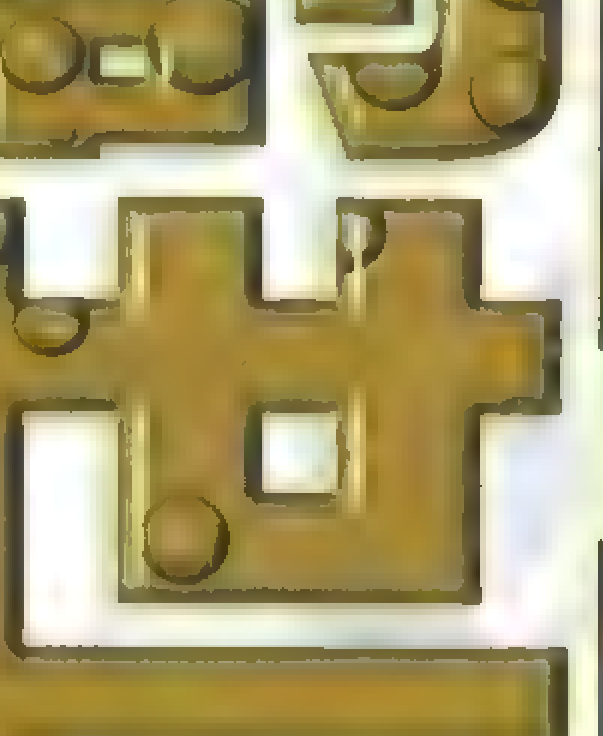


鄉根園股份有限公司
Tel:(02)2567-1100-1164
Email:davidteng@sms.com.tw











第二篇 UO冒險記事

在上一期我們大略地為大家介紹了網路創世紀（以下簡稱UO），這一款網路遊戲的內容，而這一期便讓我們來看一看UO中最奇特也是最迷人的特色—工會制度

由於一般線上遊戲都是由眾多的玩家加入一起進行，所以玩家跟玩家間的互動，便成為線上遊戲中相當重要的一環，而UO當然也不例外。在遊戲中，玩家們可以互相宣告組成工會集團，而以後工會中的成員不僅互相可以支援作戰，也可互相對打練習技能；甚至在成員陣亡後幫忙撿拾保管"遺物"等（在UO中，攻擊旁人或撿取屍體身上的東西都是犯罪的，只有同工會的成員才可合法進行這些事情）。甚至各不同工會之間還可以互相結成同盟，或互相公告宣戰呢！

當然，工會的好處還不只這些啦！接下來就讓我們來看看，筆者在UO中所收集到關於工會的種種吧！

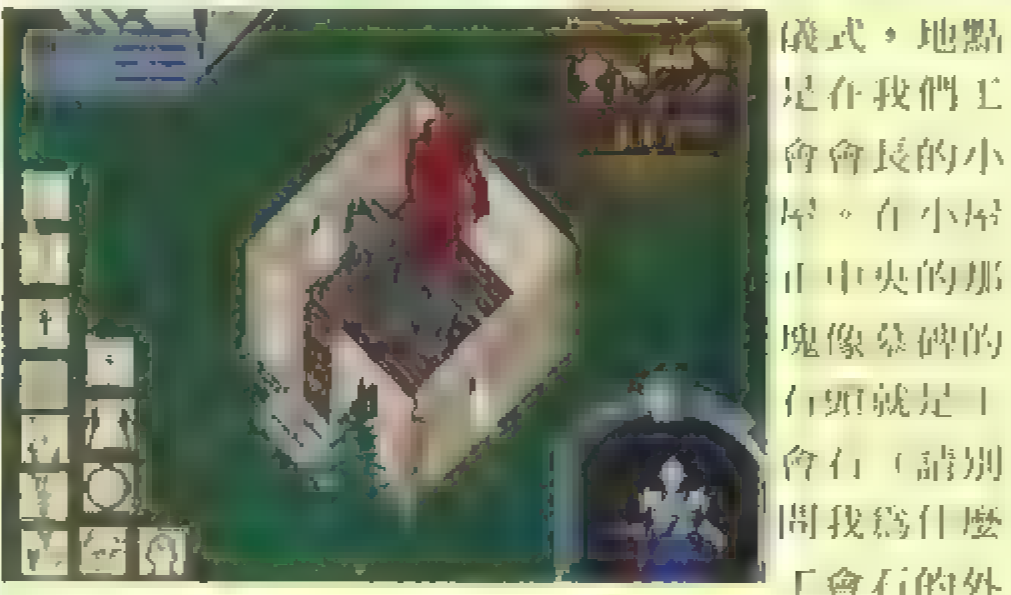
工會的開始—志同道合的一群人



這是筆者跟剛認識的工會朋友一起在王城銀行所拍下的紀念照。由於王城可說是全UO大陸最熱鬧的一座城，而銀行更是人來人往的的必經場所，所以經常可在這裡遇到同工會的朋友。

『啊！你不是××工會的人嗎？』、『是啊！好久不見啦！怎樣，最近都在那混啊？』、『老樣子，還不是都在Cov地城打骷人啦！』正如同在街頭遇見好友一般，我們就當場閒聊起來了。這種親切的感覺，絕對不是一般遊戲所能營造出來的啊！

來吧！加入我們的工會



一場新會員的加入儀式，地點是在我們工會會長的小屋。在小屋正中央的那塊像墓碑的石頭就是工會石（請別問我為什麼工會石的外型跟墓碑會那麼像，這是UO中的不解之謎），所有新會員的加入，都必須透過工會石來設定完成。

在工會石左方的是我們工會會長，右方的則是筆者跟另一名工會長老；至於後方那個雙頭的大傢伙，嘿嘿！那只是我們工會的寵物罷了！

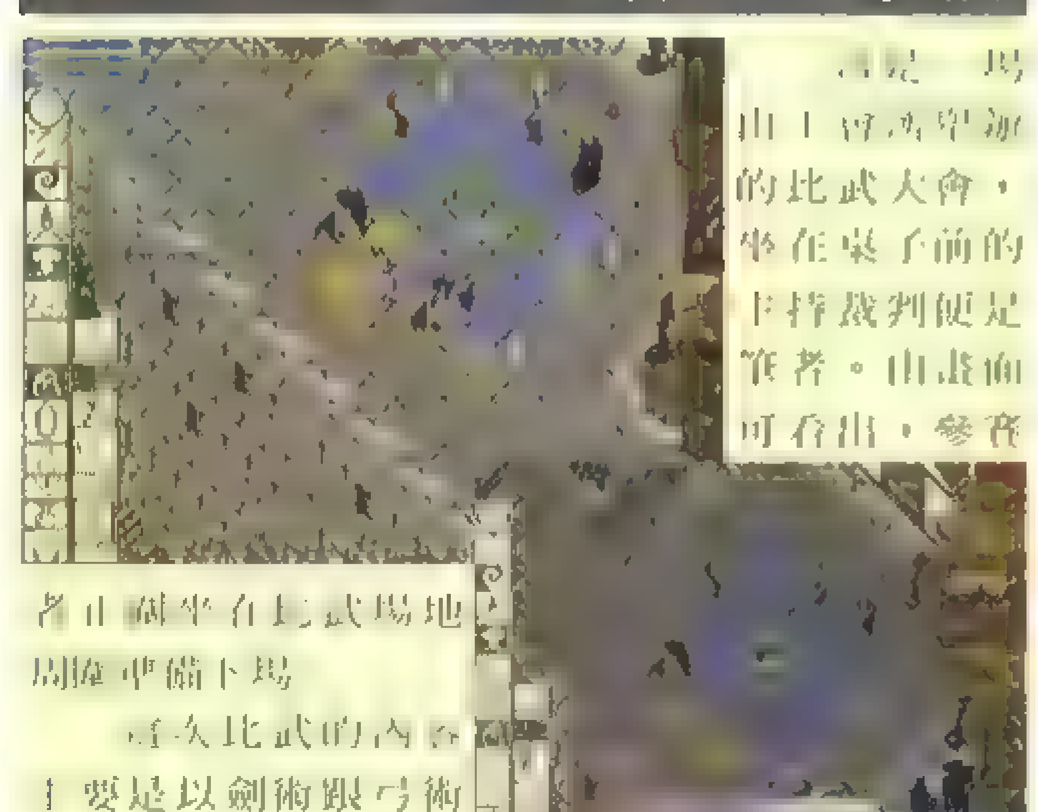
圓桌……喔！不……是方桌武士們



這一場武士們的會議正在召開，地點是工會要塞二樓的會議室。當然，出席者皆為工會的重要幹部。由於工會成員眾多，所以需要訂定適當的『家規』加以管理，才不會成為烏合之眾。

一般來說，大部分的工會都有其工會成立的宗旨與名號，如正義守衛工會、新手工會、殺手工會、賞金獵人工會、小偷工會、商業工會、甚至乞丐工會（別懷疑！筆者真的有見過）等。

武士們的比武大會及狂歡派對



這是一場由工會所舉辦的比武大會，坐在桌子前的主持裁判便是筆者。由畫面可看出，參賽者正兩兩坐在比武場地周圍準備下場。

這次比武的內容主要是以劍術跟弓術為主，雙方在裁判的一聲令下開始互相攻擊，直到有一方倒下或認輸為止，最後的勝利者可獲得一把魔法武器與寶石一袋。由這場比賽從白天比到夜晚，因此其過程之精采刺激應該不難想像。

在比武大賽結束後，工會便接著順便舉辦了狂歡派對，讓大夥從緊張的氣氛中解放。從畫面上可看到滿地的酒瓶與即興裸舞的男女，嘻嘻！還有左上角穿著惡魔盔甲的鎧甲美少女喔！（可別小看她，她可是上次比武大會的總冠軍喔！）



出征吧，夥伴們！



工會同伴們在地下城入口集合，準備前往探險的畫面（畫面上還飄著細細的雪喔！）。一般來說，由於工會會員眾多，所以比較容易召集足夠的人手組成一個隊伍。

這次的隊伍是由兩名戰士，包括筆者在內的兩名弓箭手，及一名魔法師所組成的，可說是經典型的冒險組合。此外為了辨識上的方便，所有隊員們也都穿上了統一顏色的『制服』喔！

屬於我們的工會要塞



圖中這間大型的建築物便是我們工會所屬的要塞。一般來說，玩家個人在UO中的所購入不動產，通常是以小房子為最多；像要塞或城堡這種大型的建築物，由於售價太高，通常都只有靠工會制度聚集眾人之力才能購買得起。

從畫面上可看出，正有許多工會會員在這裡練功。由於工會提供了安全的練功場所，所以新手們可以在此將自身技能鍛鍊至相當程度後，再前往危險的地下城探險。

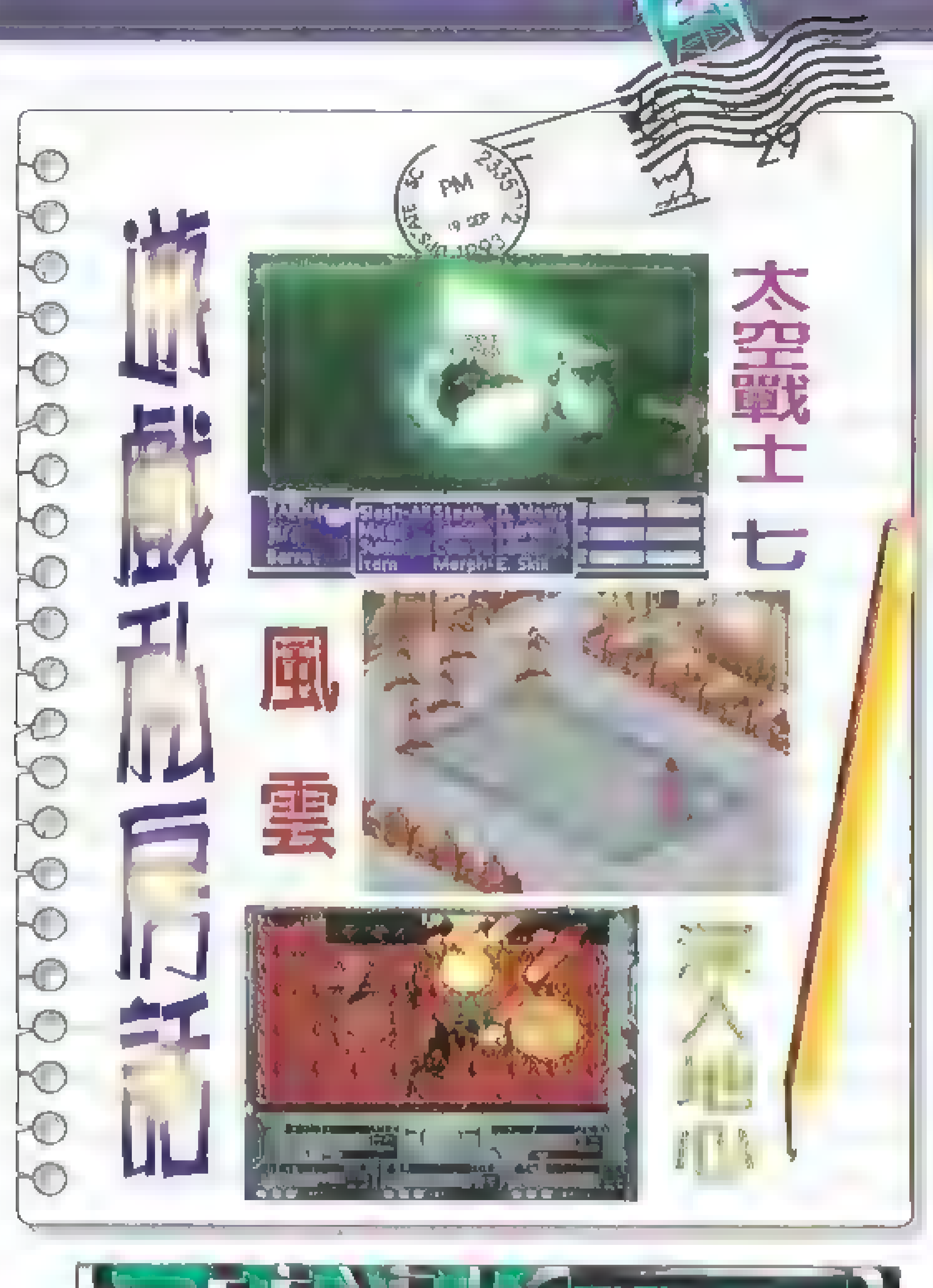
壯盛的工會隊伍



這是一張讓筆者很感動的照片，在圖中可看到一整列的武士們正整齊地在主城鎮前行走，清一色騎馬、鎧甲，配上一色的紅色披風，讓人有了不由得肅然起敬之感。『這是一支多麼雄壯的隊伍啊！』筆者心裡這麼想的。

不知他們要去哪裡，不知他們的對手是誰；不過可以肯定的，不論他們的對手是怪物還是人類，對方的陣容絕對不會差到哪裡去的！







●DAN

當我聽說太七要從PS移殖到電腦上時，就像第一次約會一樣那麼興奮！由於我沒有PS，所以非常羨慕那些有PS的人能玩到太七，現在也可以了卻一番遺憾了。哈哈哈…

在開頭動畫播放的一瞬間，真的被它那絢麗的畫面嚇得合不攏嘴。在它那放大縮小又旋轉的畫面中，看到一輛列車緩緩地駛進車站，你會感覺到自己就是主角，坐在車廂中正準備衝出來斬殺敵人。隨著故事的進行，畫面也越來越華麗，尤其是在那兩隻星球守護獸襲擊"港口"和"魔光都市"時的動畫，更是百看不厭！

而"太七"最膾炙人口的就是戰鬥畫面，每個人裝備的武器都會顯現出來，你將會看到主角拿著釘上釘子的球棒，而女主角拿著雨傘攻擊敵人的畫面，讓我有攻擊敵人的那種快感。還有它最為人津津樂道的「召喚獸」，它總共有16種召喚獸，每一隻都有自己的攻擊方式，其中最強也最耗時間的召喚獸就是「圓桌騎士團」(每放一次都要耗費約2分鐘左右的時間)，當它被召喚出來後就會有16位圓桌騎士出來攻擊敵人，每一擊都是接近極限攻擊力，再強的敵人也沒輒，連最後魔王也不例外。魔王？換我來當啦，嘿呵呵呵…

在音樂方面，太空戰士一向口碑很好（順便推薦它的音樂CD，買了絕不會後悔），其中我比較欣賞它每一代都會出現的那一首主題曲：「水晶物語」，不管是旋律還是音質都非常棒，值得你一聽再聽。

太七這塊片這麼受歡迎，並不只光靠畫面和音樂來取勝，主要是它的劇情非常精彩，每一位主角都有他自己的故事和劇情，所以如果你沒去某個地方，就無法知道某人為何而戰，為何而活，甚至無法拿到極限技和究極武器了。不過關於"艾麗絲"死去的劇情謠傳著許多流言，說她其實可以復活，這是真的還是假的呢？管"她"去死！

平心而論，它不會像某些RPG遊戲讓你練功練到抓狂，其遊戲的整體平衡度非常完美，你幾乎不用浪費時間在練功及賺錢上，就可以很順利地玩到破關。如果中途有點累，還可以去遊樂場玩玩小遊戲發洩一下情緒，有機車遊戲、滑雪板、拳擊遊戲等，我機車遊戲最高記錄25000分，有誰能破呢？請稱呼我為神吧！

筆者遊戲玩了這麼久，第一次玩到這麼有內涵的遊戲，在筆者心目中，它就跟神一樣的崇高，不要遲疑，趕快去沉浸在太空戰士的世界裡吧！



●許文彥

「風雲」大概是台灣最受人歡迎的香港漫畫之一吧！內容及風格均不同市面上其他的漫畫，自然吸引了一群風雲迷。而今也已進軍遊戲界，至於好玩與否，就拿筆者的意見來參考一下吧！

畫面：以解析度和

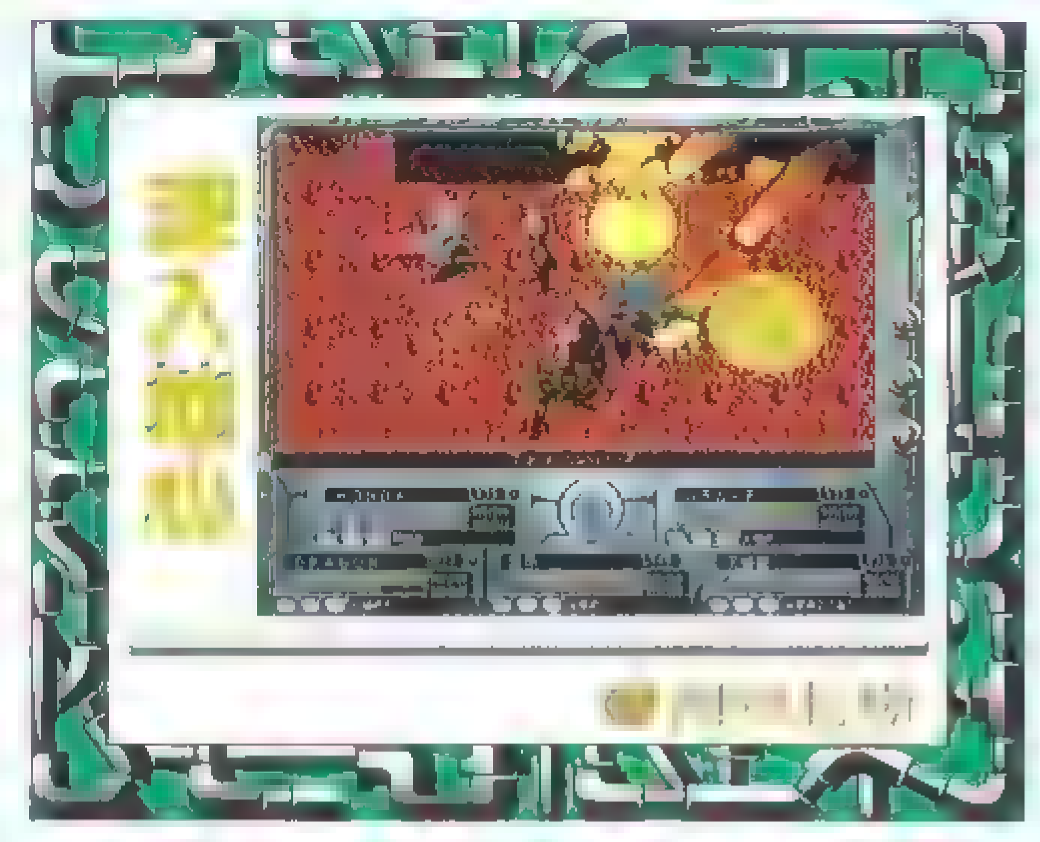
美工圖形來看，風雲倒是無懈可擊，人物的每一招動作均細緻無比！像步驚雲的每一招劍法、掌法，相信只要玩者知道招式名稱，定可和畫面上展現出來的招式配接起來，如有一招冒雲蔽日，畫面上步驚雲就先以雙手劃出一圈雲霧在敵人面前，再一拳轟出，一看就可感覺到開發人員的辛苦。不過，由於招式華麗，優點也就牽扯了一堆問題出來，動畫好看也相對拖累了讀取和執行速度，往往看一招小動作就得耗個幾秒去讀取資料，再耗個幾秒展現招式，一場戰鬥下來，幾分鐘跑不掉，更遑論迷宮裡大大小小不下百十次的戰鬥了。還有招式華麗，自然種類也就少了，像排雲掌少了兩招，學藝劍法十一招也只剩一式劍二，這似乎有點令人遺憾。

音樂及音效：一個好的遊戲，音樂和音效是不可或缺的，風雲在這點做得並不太好，音樂從頭到尾都非常小聲，幾乎被音效蓋過了，而且音樂極單調，根本沒有吸引玩家的本錢。至於音效，這倒是配合得不錯，每招每式發出的音效非常逼真，而且不會讓人有那種放馬後砲的感覺呢！

操控方式：說真的，筆者是第一次玩到操縱方式如此麻煩的遊戲，不但點選自己或是敵人，滑鼠都得移一段驚人的距離，行動設定完還得再按幾個鍵確認。另外，如果只設定一個人的行動就確認行動結束，那真的就只有設定的人會行動，其他的人動也不動，連個小小防禦也沒有，就只能乖乖讓敵人砍你！真是一群發呆的主角。還有，玩家一定覺得內力似乎不是很夠用，往往發個三、四招就耗盡內力，像後期步驚雲的內力約2500，而使用"烈雲天降"卻得耗去約750左右的內力，這怎麼夠用嘛！只好猛吃藥囉！

遊戲進行方式：風雲這遊戲最令人詬病的，應該是其煩死人的踩地雷戰鬥，幾乎走個五、六步就會進入戰鬥畫面（雖然網路上有更新程式，但有些玩家根本無法上網，還請製作者多多檢討），再加上戰鬥耗時極久又沒啥意義，筆者常遇到一次要打四個敵人，而敵人的普通攻擊對步驚雲又完全無效），有時候光走個小迷宮，真的會煩人煩到想砸電腦。另外，整個遊戲的謎題似乎稍難了些：像俠王府的百人殺陣的設計雖然很有創意，可是常遇到會把人傳送到其他地方或回到起點的機關時，真的令人很氣，而通過百人殺陣之後的四層地下迷宮就真的很過分了，絕對不會有人想到有兩處樓梯不可點上，若不是有簡易攻略的提示，筆者早就放棄不玩了，這遊戲的設計真的有點不人道。

最後，雖然筆者挑出了這麼多的缺點，可是整體來說，風雲還是值得玩的，不然筆者也不會花了一週去玩完它了，而且現在只要699元的遊戲已經不多了。



可愛的怪物，看我的雷霆一擊（輸入指令中）……吃吃我的究極魔法吧~~&（咒文指令輸入中），這是一般RPG遊戲的戰鬥場景。

按鍵攻擊的模式你厭倦了嗎？來試試這片『墜入地心』吧！

打開遊戲盒子，拿起操作手冊看了一下故事大綱，還以為是模仿『暗黑破壞神』的劇情呢！同樣都是在城鎮的地下迷宮冒險，同樣都是即時動作RPG，不同的是沒有支援多人連線的功能，真是讓人有點遺憾。

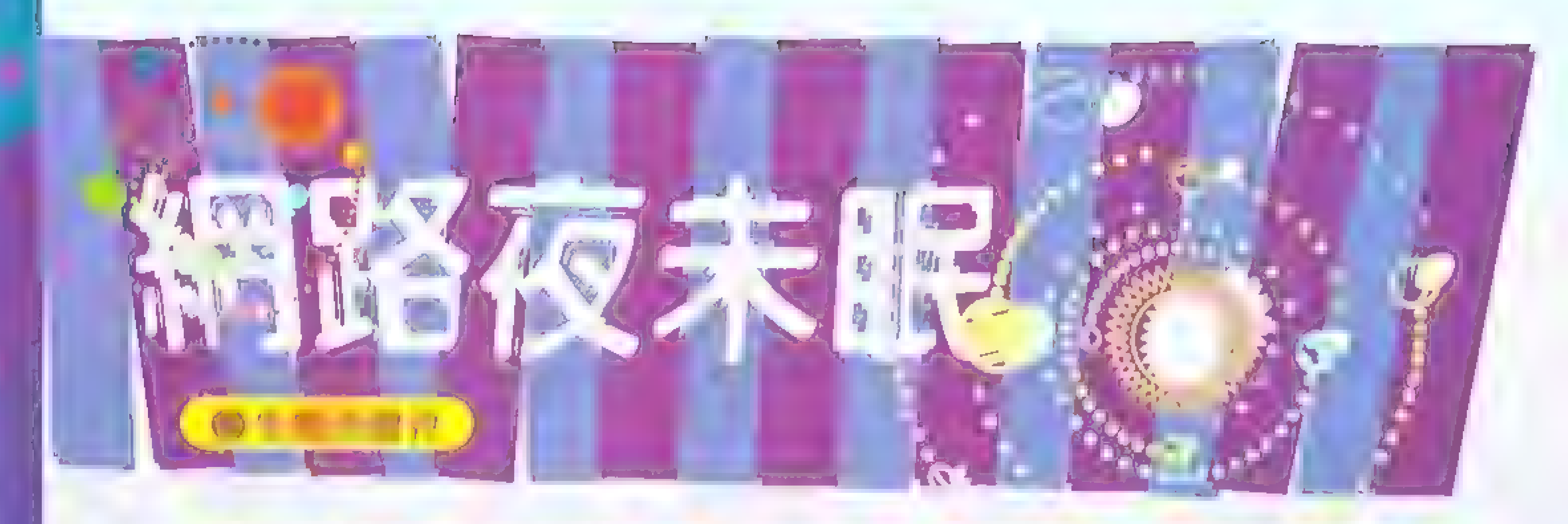
『墜入地心』最大的特點應該是可以自由讓怪物加入成為伙伴，不只是單純的讓牠加入，還可以讓牠裝備武器防具去殺敵人升級，真是名符其實的"同伴"。

遊戲的戰鬥方式比較單純，角色只要靠近敵人就會自己揮劍攻擊，以筆者的個性來講，如果不能像『暗黑破壞神』一樣猛按滑鼠鍵來攻擊敵人，就會覺得好像哪裡不對勁似的，總覺得沒有一點打到怪物的那種手感！

在音樂方面，筆者也沒什麼話好講，因為實在太單調了一點，不過音效方面還不錯，每一種怪物死時所發出的哀號聲都不一樣，在這一點就做得比某一些爛遊戲還好了。

關於設立據點方面，這是一個蠻貼心的設計，當你在迷宮繞得昏頭轉向時，就可設個據點記錄，以免不幸戰死戰場。而傢俱也不多，便宜貨與高級貨的功能都一樣，只是用好一點的「奇摩子」比較爽而已。最常用的傢俱應該是轉移裝置吧！因為如果你把床、桌子等一些東西都背在身上的話，包準你會累死，所以只要把所有傢俱都放在旅館裡，身上背2、3個轉移裝置，據點一開，就可隨時跳回去睡覺記錄，跳回迷宮後再把轉移裝置給拔下來帶上，就又可重複利用了，真有環保概念。

平心而論，它是最近一片可以試著接觸的遊戲，無論是初學者或者是像我這種老手都很容易上手，最近覺得無聊的玩家們可以一試。



[illegible]

養不教，誰之過？

前一陣子在某一個平靜的午後，tw.*的各個新聞群組的信件一篇篇地消失，原來是有人大量丟出cancel message，意圖干擾News的正常運作；而後交大的News伺服器也傳出被人惡意丟假的〈新開討論群組〉指令，造成機器負荷過重，變得相當慢。

經過調查，發現所有的搗蛋來源是由amy.pchome.com.tw而來，但是PCHome是一家相當具公信力的媒體，因此大家推測應該是伺服器受人入侵而致！果然amy這台機器裝的pop server是有安全漏洞的qpopper 2.4，駭客利用了這個安全漏洞取得root權限，胡搞了一整天之後離去，順便把系統紀錄砍了，所以什麼也查不到！

事實上，PCHome當時的反應不夠迅速，所以才會給駭客這麼多時間收尾；如果在駭客一上線搗出問題時，管理者就立刻發現的話，損失會小得多！本次的駭客干擾時間足足有好幾個鐘頭，等到PCHome請到SeedNet協助處理的時候，駭客剛剛好也可以溜了。後來在SeedNet努力追查下，發現dns這台機器也有遭hack但沒有成功的紀錄，而駭客來源則是TANet下某明星高中的工作站！這一連串的關係，其實是駭客最常用的老套手法：先是偷偷破解了一台機器，再從這台機器破解另外一台，所以轉接過數層，只要在某一台機器上面跟丟了他，就很難再捉到了！

講到此，一定很多讀者會問，為什麼有這麼多機器可以破解呢？事實上是有的，在TANet下有一萬多台的伺服器，而真正有經驗的利害系統管理者還不到一千人，結果就造成了許多高中、國中等學校的機器，根本成了駭客天堂！從工作站到路由器都有駭客的足跡；由於系統管理者是老師，而且老師的經驗又不夠豐富，造成了許多管理上的漏洞，所以當然會變成駭客轉接站囉！

法蘭克想到此處，不禁想起三字經中的一段：養不教，父之過，教不嚴，師之惰！既然敢開放InterNet的公開服務，就應該要負起機器安全的責任。比如像hinet的mail relay該關的就要關：上次有駭客用hinet relay的信件把美國有台協會的機器灌爆了，氣得老美一狀告到外交部和電信局，HiNet便把mail relay關了！如果系統因為管理員的疏忽而導致被破解的命運，那麼系統管理者的負責就非常大了。

當然，這次事件中，駭客一心只想秀秀並搗個蛋，所以除了搞搞怪之外，並沒有造成任何的實質損失；否則PCHome可能會被大家拒絕往來很久！儘管如此，管理系統的人還是得小心為妙才是！

終身免費，你敢用嗎？

自從上個月CATV這家ISP業者倒閉的消息，在某個週末悄悄地經由業界傳出之後，在三天之內就上了各大電視公司的晚間新聞！對於CATV的倒閉，有連聲叫好的，也有十分可惜的，更有大呼倒霉的消費者；後來白象公司的負責人在北投住處被警調人員逮捕時，對檢查官指稱，這只是一時資金週轉不靈，故暫時停止營業，並稱已有財團準備出資購下CATV並繼續營業云云…

針對這件事，已經上網十年的法蘭克得告訴大家，世界上怎麼可能會有這麼好的事呢？HiNet、SeedNet以及IBM這三家公司，在國內的網路規模都是最大的，連他們的營運成本都不可能讓您只付三千多元就終生免費，更何況其它小ISP呢？因此這次事件在網路上自然也鬧得滿城風雨；從CATV開始營運到現在，足足讓法蘭克看了一年的好戲！現在就讓大家隨著法蘭克一起吃牛蠔…呃…不，是看戲去！

話說ISP的削價競爭，大約要從一年CATV成立時開始說起：由於台北市的人口眾多、電信設備擴充極快，因此成立了許多小ISP公司來因應市場需求；由於這些小ISP的機房都很小，人員也少，成本

都丟在線路上面，所以只要低成本就可以營運得很好，因此在成本反應之下，大家的撥接費用都相當便宜，不過因為成本問題，這些ISP都沒有56K撥接。以目前的戰況而言，就算是大資本的ISP也是處於賠錢的狀態，只能靠廣告和其它業務來撐住撥接部門賠的錢。

後來CATV的出現，為各家公司帶來相當大的震撼！因為再怎麼算，就算一毛錢都不賺，也不可能讓使用者用3600元終生上網，於是使用者趨之若鶩；短短時間內，CATV的使用者已經達到二三萬人之譜！而且在全省都建有機房，各ISP業者也因此得面對使用者比照削價的要求，常常是無言以對。當然，能降價是好事，不過使用者長期以來一直認為網路是「無價」的觀念，則是這種終生上網業者所利用的人性大弱點；包括網路上各種的服務以及上網費用，總是有人認為他們理所當然都是要免費的！因此受騙上當的人日漸增多…

當然，這中間也有所謂的聰明人，早就知道3600元大約只能撐個一年，所以在一年時間快到時，乾脆來個「賠本大出清」，在CATV倒閉二三個月前，在各二手貨販面上出現了一堆人，要用二千元、三千元把CATV的撥接帳號賣出！這些人的行逕雖然聰明，不過也相當令人感到人性的黑暗！

看來CATV好像成了ISP的經營神話，但筆者認為這當中，可能還有吸金的成分存在；以CATV的經營模式而言，只要業者在各地買好機房，繳納一些抵押貨款，其它的線路和設備費用都可以向銀行借錢抵押，線路費甚至可以不繳（反正也沒打算開多久），所以只要初期的一二千萬回本之後，剩下的錢都算是淨賺，真是相當好的吸金手段！白象公司總共招收了三萬多名會員，吸金達到一億元新台幣，撐個一年大約也賺飽了！就法蘭克的成本計算（請看附錄）看來，真是倒得太巧了！令人難以想像！筆者認為合理的售價才是永續經營的保障，終生上網的ISP就像黑洞一樣，一定要有每年三萬人不斷地加入，才能夠維持它的營運；聰明的人想一想，世界上可能有這麼好的事嗎？

試問大家有沒想過撥接的門號比問題？當然，大家可和CATV一樣整天撥，撥上了就不下來，不過門號不多，總有人要撥不上；傳統的比例通常是10：1，但仍要看使用者情況以及線路配接問題等而定，FRA網路最近開始在Network 版被罵得狗血淋頭，就是因為公司沒有調好使用者/門號比的關係！

SeedNet以往則是遇到門號夠，但是中華電信交換機預留的Trunk線路不夠，所以就算沒滿線，大家一樣塞在某一台交換機前面進不來，所以到最後反而像HiNet這種貴翻天的ISP卻有最大的客戶群！太過便宜的上網方式，您敢用嗎？

附錄：

ISP成本分析：以一家有40條Trunk T1，3條對外T1的公司來算，每個月撥接線路的成本約要八十萬；T1如果是向Hinet接，每條要十八萬，共54萬；router要二百萬左右，撥接器要四百萬左右，40條trunk T1=960門的56k撥接門號，大約只能撐一萬多人，超過二萬人就會有撥不進來的問題了！

如要支付成本，以使用者一萬人來算，每年要2280元的線路成本，再加上工程師、業務員的薪水以及其它設備開支，應該要在3000元左右！

立足95展望98？

微軟公司自從Win95出來後，結結實實地把各種網路廠商整了一頓！除大量浪費頻寬的網路芳鄰瀏覽法之外，在網頁瀏覽器上也和Netscape一樣，想出了無數種把頻寬吃光光的做法；而最重要的是，它使用起來太簡單，就算沒使用過網路的人，只要稍有人指點一下，馬上就可上線胡作非為！

吃頻寬的怪獸

對！法蘭克絕對沒有誇大其詞，在一個充滿Windows95的高速區域網路底下，有近五成的頻寬是被NetBEUI或NetBIOS over TCPIP吃掉的；原因無它，微軟為了讓各位點二下就可以看到整個網路（同樣使用NetBEUI、IBM的作業系統就不能任意看到網路上所有電腦，除非網路管理者有加以設定），所以設計了一個相當耗費資源的通訊協定，利用廣播、定期收集資料、大家的資料互相交換等等做法，把整個高速區域網路搞得大塞車，而使用者也樂得隨意"瀏覽全世界或其它學校的網路芳鄰"，所以往往骨幹頻寬會被吃垮。以往法蘭克在開會的時候，總不忘加一句：希望網路上的芳鄰通通搬家！

當然，除了這個小小的缺點之外，Win95和Win95 OSR2的撥接網路也不太對勁，它的COM port驅動程式和56K modem驅動程式就是讓人用起來怪怪的，有的時候MTU不好好調一調，速度硬是會讓人吐血（拜這一堆缺點所賜，法蘭克每次都可以拿不少稿費，真不知要替各位高興還是難過）；隨意使用ping of death和OOB、Land等，就可以讓你的仇家在網路上莫明奇妙地當機，更是一絕！

瞧瞧Windows 95 OSR2.5！

基於種種的理由，Windows95似乎有必要被放棄，因此微軟急急地推出了Windows98，但實情是這樣嗎？好像也未必…在MSDN中有幾片系統片，叫

做Windows95 OSR2.5，只要您每年花個幾萬元訂MSDN，或者您花個幾萬元去考MCSE（對於資訊科系的學生，這真的不難考），就可以拿到了。法蘭克所有的至親好友，莫不對於OSR2.5的穩定性讚許有加，不像Windows98，連在老闆在場都敢當機！

其實Windows98的PnP問題，唯一的起因就是它太雜，是個許多人硬湊出來的大雜燴，所以沒花個一年半載地去debug，是不可能穩定的；所以搶鮮的人就只好自己小心，別用太新的硬體了！

WINDOWS 98的優點

那麼，對於使用網路和玩Game的玩家而言，98有什麼值得一提之處嗎？法蘭克這就開始動腦想想好了！

第一點想到的，Windows98的音效驅動程式內建了混音功能，可以利用CPU自動計算二個聲音加起來是什麼樣子，再從音效卡送到喇叭，所以您現在只要CPU夠暴力，就可以一邊放MP3一邊玩StarCraft了！不過請恕法蘭克很少這麼做，不能為各位形容這是什麼樣的感覺…

第二點是檔案系統的改進，Windows98會試著把常用的程式放在硬碟較快速的地方，有些程式甚至在開機時就先載入了一部分，所以載入程式的速度快了不少。

第三點，自然就是網路功能的許多改進之處了！Win98已經比較不怕LAND等攻擊，對於OOB、TearDrop等更是毫不在乎！而且內附的IE4.0有prefetch（預先提取）的功能，對於網路頻寬的利用效率提高了許多，也因此微軟相當大膽地放話說Windows98的網路速度比Windows95快了一倍；再加上通訊埠驅動程式寫得比較正常了，上網就當機、上網速度比別的OS慢等現象已經改進了不少！

MultilinkPPP的強大功能

更誇張的是，微軟這次讓Windows98內建了MultilinkPPP（請看附錄一）的功能，只要您有N條電話線、N台Modem，上網速度至少提升一倍！以往國內廠商所做的多線modem，除了ISDN以外，大多跑load balance（負載平衡，也就是二條線各有不同的IP，在讀寫資料時會看那一線可能比較閒，就從那裡發出去），所以您連上ISP，速度並不會變快（除非您有二筆不同的資料要同時拿，比如說同一個網頁下有二張很大的圖，您可以一次拿下二張；但是一旦像FTP那樣傳大檔案，嘿嘿，抱歉了！）

不過load balance當然不太容易做得好，連CISCO上萬級的機器跑起load balance也不太balance，因為使用軟體軌量來做平衡本來就很麻煩：往往會有一條線忙到快死了，另一條線還在邊涼快，白白浪費電話費！所以自然是把n條線合併成一條的Multilink PPP就好用多了！

基本上Windows95也可以提供Multilink PPP的功能，不過要再另外從微軟網站上下載升級程式回來安裝，而且安裝完後您的撥號網路會變英文的，害怕看到英文說明的網友們，大概得有點心理準備了；而對於害怕因為上網見到藍底白字的當機畫面的朋友，您現在可以把藍底白字改成其它顏色了。（當然是一句玩笑話，但是Win98真的不太會再像過去95一樣，可能因為斷個線就死當。不過據筆者在西雅圖微軟上班的損友表示，RD很樂意在未來的Windows中加入這項玩笑功能，天呀！）

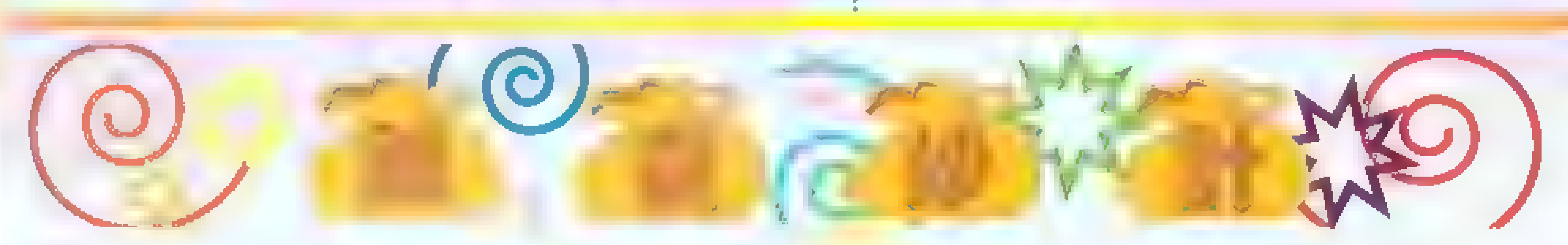
上網路會被開罰單？

另一個關於98的傳言是Win95的翻版，也就是當您利用Win98上網到微軟網站去更新程式時，微軟會偷偷搞個後門拿錄您的98序號，如果發現是偽造的或盜版的，就會開出罰單給您！當然大家都很關心這件事，尤其是大補商更想出了妙招來補這個問題，就是把Windows\system下某個執行檔給砍了！對於這點，筆者只能大大嘆「謠言止於智者，只有笨蛋才會上當！」

首先，罰單這玩意，是只有政府機關才能開，不是你要亂寫，就可把一張紙變成罰單的！除非真的有人變成了蓋大總統，並統一了全世界（請參考某香港漫畫龍虎門），否則他一張罰單都不用想開！另，微軟公司各服、業務和研發等部門對盜版軟體的看法一向相當分歧，各派人馬每次開會時，總是不忘互相爭執幾句，那裡來的精力去開罰單？

當然，如果使用者真要逃避的話，也很簡單，只要所有資料都亂填，不就認不出你是誰了嗎？（呀…帶壞大家了，真是罪過、罪過呀！）有人說微軟公司可以從你的上線IP知道你是誰，這種玩笑話還是早點收回去好！事實上，就算是駭客來，也未必能從你上線位址得到你的ISP帳號；得到你的帳號，也未必代表可以找出你是誰！更值得一提的是，使用駭客手法得來的資料在法律上全部無效！因此大家還是放一百萬個心去更新程式就可以了。當然，能夠買原版軟體是最好不過的了！至少光明正大的使用別人的東西不是更安心嗎？

談了這麼多，總之，愛上網路的人，順勢換成Windows98，應該是有好無壞才是！如果您有什麼配備不合，導致Win98安裝不起來的話，只好委屈您再等等新版的正式版98囉！反正連Win95都有OSR2可用，有什麼好怕的呢？



何謂Multilink PPP?

PPP這種封包封裝法在近幾年非常流行，因為PPP規格定得好，不但可以順利把IPX、TCPIP等不同協定封包包裝起來，經由電話線或專線傳送出去，更可以使用所謂的Multilink功能！

多線封包傳輸的妙用

Multilink顧名思義，就是有很多條線連結起來，而Multilink PPP可以容許您把許多條線合併成一條來用；它和load balance最大的不同點在於：

(1)它必須要有ISP的支援，目前全國只有易迅網路（Neto）對56k撥接提供這項服務。

(2)MultilinkPPP會把封包拆成n段，平均送到每條線上去再組合起來，所以您的每一個封包傳送時間都會變為n分之一（通常一般都只用到2條合併），不像load balance，封包傳送速度還是一樣慢，只有當您在提取不同東西的時候，因為可以二者同時進行，所以平均起來會快一倍至n倍。

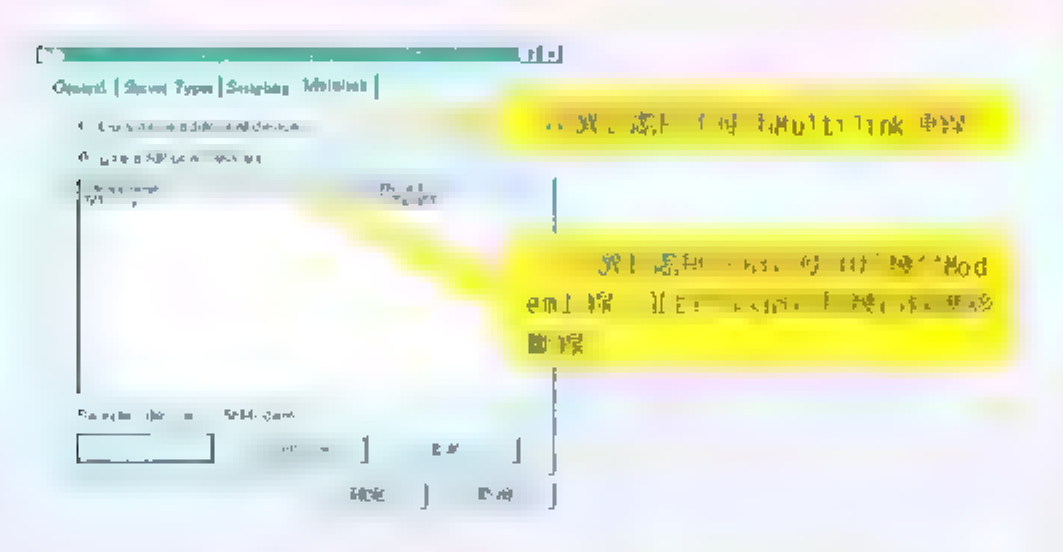
(3)它不必向ISP申請好幾個帳號，只要一個帳號就可以使用了！

(4)您只有個IP，不必擔心搞混了那個IP正在做什麼事，結果變成不平衡，有某一條線正在休息。

如何取得及使用Multilink PPP

基於以上幾點，法蘭克認為Multilink PPP是相當有價值一用的！以下就是如何在Windows98和Win95中使用MultilinkPPP的方式：

(1)如您是Win95的使用者，請先到微軟（http://www.microsoft.com/）或易迅公司（http://ftp.neto.net/pub/Windows/Patch/msdun12.exe）的網站上去找個昇級程式回來（就是這個msdun12.exe啦！），抓回來後按指示安裝完成，在您的撥號網路就會出現如圖的Multilink按鈕；按下按鈕後則進入設備選單（如圖），在這裡，您可以設定要上線的modem有那幾台。



(2)確定您有二個COM port可接modem。在這有個小技巧：如您的滑鼠是PS/2規格的，就可把COM1空出來給modem使用！否則的話，您得再花個幾百元去買張新的高速通訊埠，接上電腦當成COM3、4來用！

(3)Windows98的設定畫面和95是一樣的，如果您買了某些廠牌的多埠modem，請先詳讀說明書：如可以的話，最好是買有二條撥線接到電腦的modem，或者乾脆買二台一般modem，因為115200bps的DTE速率並不足以負載二條56K撥接線路。有些廠商的驅動程式也改得很怪，最好用Win98內附的動程式較安全。

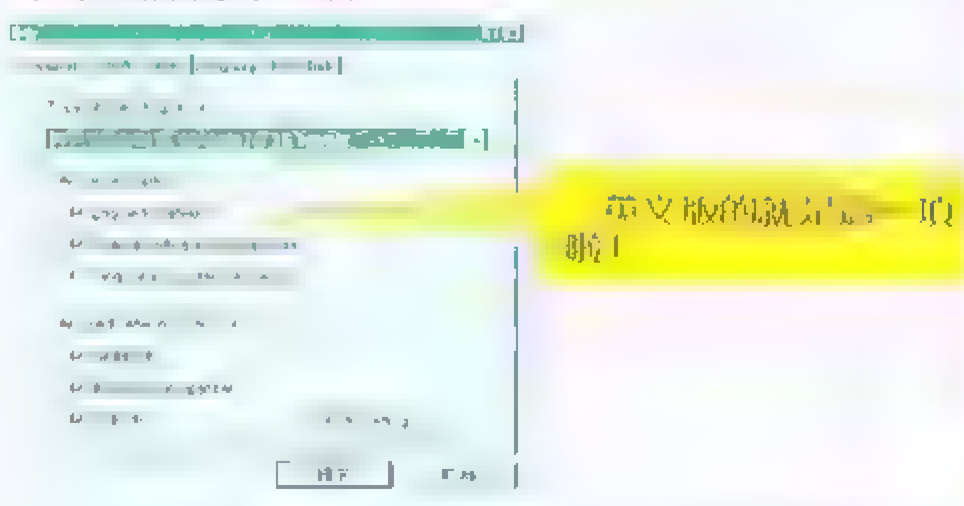
(4)設定好您的ISP撥號。開始撥號後，二台modem會先後撥號上線，這樣您就可玩MultilinkPPP了！如您覺得今天上線沒做什麼事，不想用二條線，可在《撥號網路》的MultilinkPPP，設備選單中，選一條把它斷線，這樣就回復一條56K撥接了！

最近常有人在問，為何使用了Win98或者更新

加快上網的小秘訣

了Win95後，在上網時，當Modem撥通檢查完密碼之後，竟然要等個十幾秒以上才能用？事實上，這個時候Windows會顯示《正在登入網路》，這裡的登入網路，可不是指您和InterNet的連線，而是指您和Windows網路以及MSNET（也就是大家常用的網路芳鄰），您和InterNet的TCPIP連線在您的密碼一檢查完時就已經完成了！不信您可以在密碼一檢查完後，就開始開個瀏覽器或者telnet出門就知道了。

但是經過十多秒至半分鐘後，還是會跳出一張輸入Windows帳號密碼的選單（如果您在Windows一開機就進行完了登入工作的就不會了），要怎麼解決呢？只要在撥號網路，內容（如圖）把登入網路的勾勾取消就可以啦！



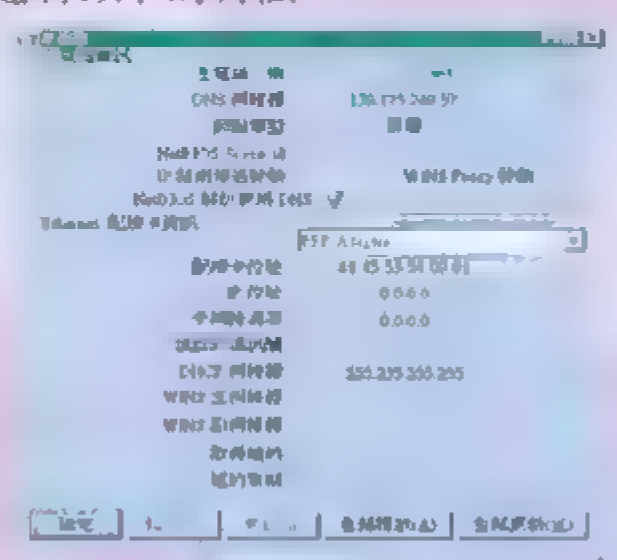
另外有些使用者非常貪心，在撥號網路之下，連結了一大堆的通訊協定，從TCPIP到NETBEUI是一應俱全，深怕有那個沒裝就會上不了網路，其實大可不必！在《控制台》，《網路》之中，大部分的用戶端程式（如MSClient，Novell Client 及通訊協定，在使用號網路時您都用不到的！因為您的ISP通常只會幫您做TCP/IP的設定，為您代轉TCPIP封包，其它的通訊協定是一律不理的！所以除了TCPIP和NetBIOS over TCPIP之外，其它的通訊協定和用戶端程式基本上是都可以去除的。如果您想用網路芳鄰的話，就保留MSClient；如果您想分享自己的電腦資源給別人，就請再裝上檔案及印表機分享伺服程式即可。不過在Modem上使用網路芳鄰的效果很不好，不如使用FTP！

我的網路有通嗎？

有許多人在小時連上ISP時，反正能通就好了，其它東西隨便亂設也沒關係，所以有時運氣好就能動，運氣不好就不能動了！也有很多人平時一上線就啥都不管，瀏覽器一開就拿起來飆，結果有一天就忽然不能動了！這個時候，除了您的ISP客服部門可以提供您諮詢外，有沒有什麼方法可以測出是那裡有問題呢？我們現在就來看看！

第一、您的TCPIP通訊協定有沒有通？對ISP而言，TCPIP幾乎是各家唯一提供的服務，問題是如果只用瀏覽器的話，您是絕對看不出來TCPIP有沒有通的！要看 TCPIP有沒有通有以下的方法：

(1)在〈開始〉→〈執行〉的選單中輸入Winipcfg，或是開啓一MS DOS模式，然後在指令列下輸入winipcfg；在本程式跳出來後，按下視窗右下角的〈詳細資訊〉，就會有如圖的列表出現。



正常來說，如您已得到了IP位置，那麼您的IP就會列在表上，NetworkMask（子網路遮罩）也會列出來；當然，DNS和預設通訊閘也是少不了的！像圖中，法蘭克的DNS就是自己設定的，IP爲0.0.0.0代表着法蘭克現在沒上網，TCPIP沒啓動！如您上網了後仍然爲0，大多代表您已被ISP的伺服器斷線了！

(2)如果您已經上網了，試著在MSDOS模式下打ping〈自己的IP〉，比如ping 168.96.32.1；這樣如果不通，代表您的TCPIP並未啓動，通常是您被斷線了或者ISP的伺服器出現問題。這裡指的斷線是指TCPIP層的斷線，在這個時候雙方的Modem都還可能是連結著的，但是所有的通訊協定都被中止了，所以電話沒掛上，並不代表您一定就在線上哦！

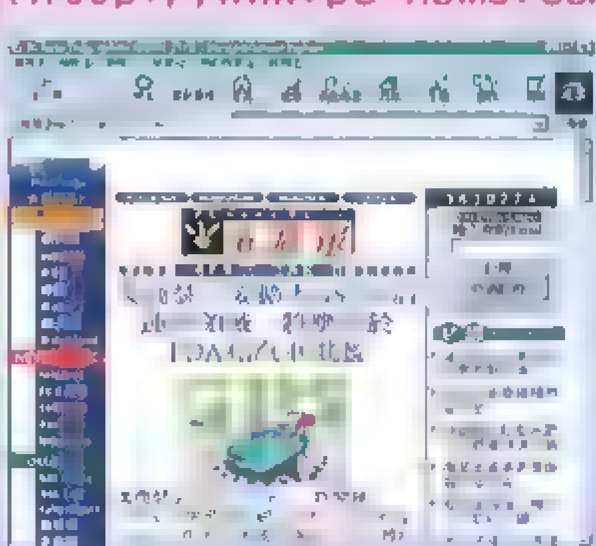
(3)如果您看不到網站，但是前二步的試驗都顯示您的連線正常，試著ping〈網站位置〉看看，比如ping www.hinet.net。如在您入完這道指令後，電腦立刻回應您Destination host unreachable，就代表您的ISP和該網站目前是斷線的，通常是ISP的對外線路出了一點狀況；如果回的是Requested timeout，就代表那台Web伺服器今天不巧公休。如果過了老半天，電腦都不理你又是怎麼一回事呢？這八成是代表著您的ISP的DNS伺服器掛點了！

該怎麼辦呢？沒關係，如果您有仔細看過網路基礎教室的話，就會知道只要把DNS設定成別的ISP的DNS就可以暫時使用了！不過在您的ISP的DNS修好後，請記得改回來哦！

(4)如果第三項測試過了之後，發現您的網路一切正常，就是Web出不去，代表您的Proxy設定可能有問題，或者是ISP的Proxy（代理伺服器）掛了！請先暫時改爲直接連線應該就可以使用了！

—當紅炸子雞—

當紅的烘焙雞，流行的烘焙雞，究竟要怎麼樣的烘焙雞才夠酷，又值得擺上咱們網路夜未眠的專欄中呢？法蘭克發現，由PCHome主導的幾個網站真的不錯哦！第一個當然是PCHome自己的主網頁囉！（http://www.pc-home.com.tw/）

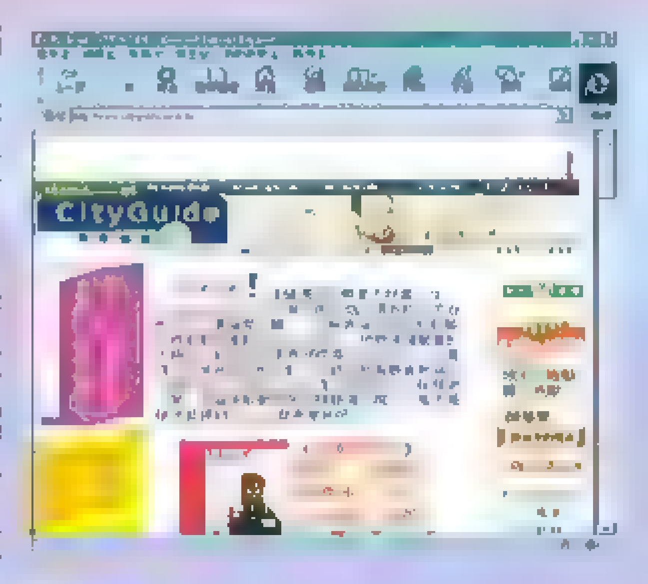


這網頁主要是技術性資料展示、科技新聞展示用，包括了PCHome的精華內容的一部分，及每日都更新的新聞，可以說是相當有料的網頁哦！

第二個則是相關企業：Shopping Guide（http://www.shoppingguide.com.tw）這個網站專門介紹各種PC零件行情、中古市場等資訊，且它的報價列得算非常細，要買電腦的人去這裡來找找看，絕不會吃虧啦！



第三個則是最重頭戲的CityGuide（http://www.cityguide.com.tw）原本PCHome Online部門的計劃，是要完整地介紹台灣城市百態，包括了各種活動、名店資訊、餐飲資訊等等，沒想到光是個台北的部分就做到累翻了！結果就真的變成了Taipei City～一家的專門介紹台北的網站了！儘管如此，法蘭克還是希望大家有空多去看看，並且對該站多多提供自己的資訊，把大家的資訊都收集起來，就會成爲非常有用的全省資料庫囉！



以上三個資料庫都是屬於PCHome集團PCHome ONline的企劃，算是台灣流行ICP的先驅之一，有空上網的網友一定得來看看！

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

806

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社 收

寄件人：

姓 名：

住 址：

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

國內讀者訂閱

- ☐ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　☐ 掛號費：NT$400元
- ☐ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　☐ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

亞太地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

美加地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

歐洲地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第 ____ 期起，共計☐一年份☐二年份（海外讀者限訂一年）

我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐VISA　☐MASTER Card　☐JBC

信用卡號：____________________

信用卡有效期限：________ 年 ________ 月

訂閱日期：1998年 ________ 月 ________ 日，訂購金額：________ 元整

信用卡持卡人簽名：____________________（須與信用卡上簽名一致）

授權碼：____________________（此行由本公司填寫）

訂閱人姓名：________________（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：

聯絡電話：(O) ________________ (H) ________________

收書地址：____________________

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：

07-8150988轉263

☎ 24小時訂閱專線：

傳真：07-8151992



①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。

②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。

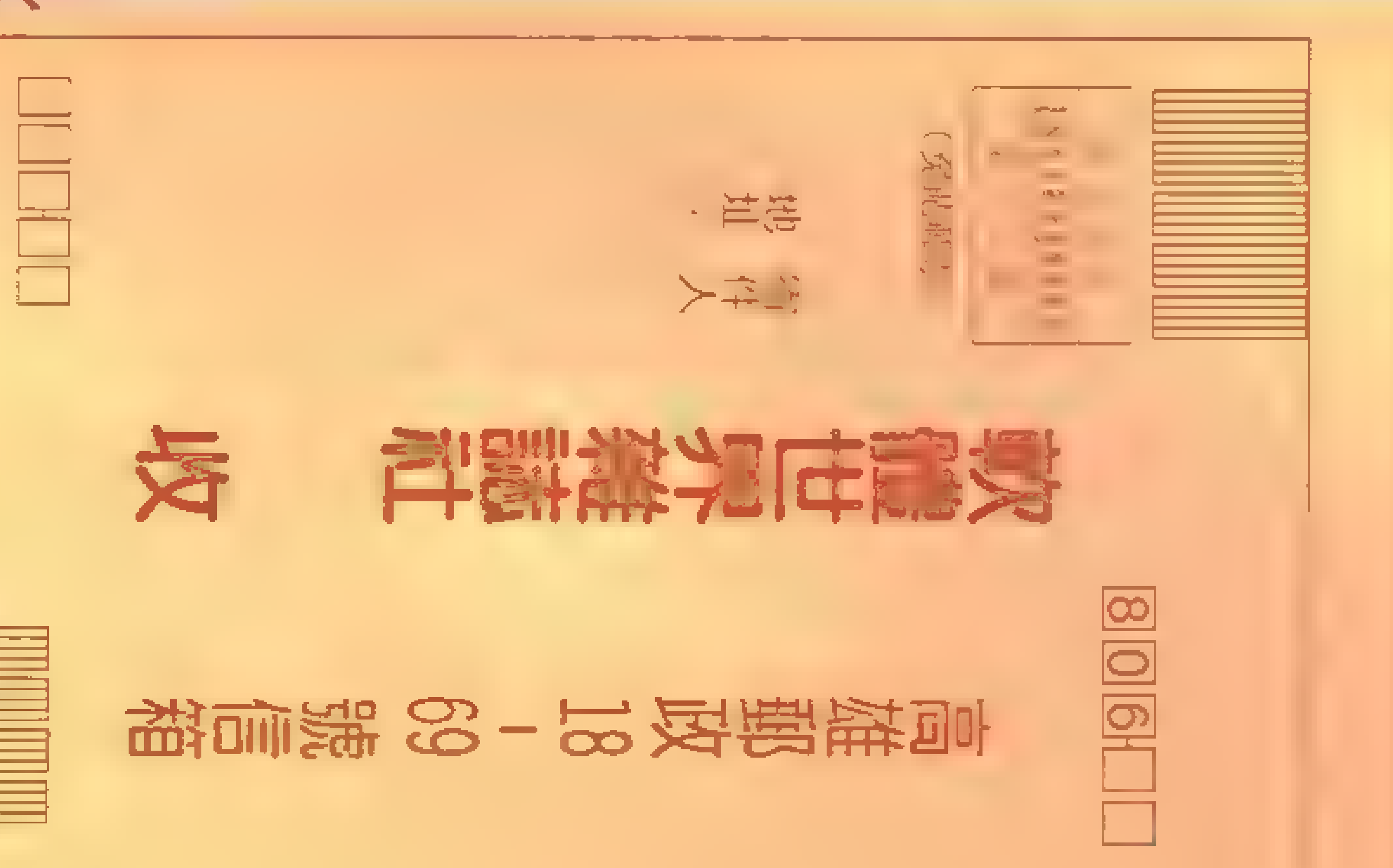
郵政劃撥儲金存款通知單		
收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司
新台幣		
經辦局收款戳	寄款人	姓名
		通訊處 □□□-□□
		電話
存款人代號		

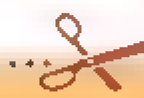
郵政劃撥儲金存款通知單		
收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司
新台幣		
經辦局收款戳	寄款人	姓名
		通訊處 □□□-□□
		電話
存款人代號		

郵政劃撥儲金存款收據	
收款帳號	
存款金額	
電腦紀錄	
經辦局收款戳	

寄款人收執聯





通　訊　欄

雜誌訂閱價目表

原　價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$1980	NT$1800	$200
二年24期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$200

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美　洲	NT$5400	NT$5100
歐　洲	NT$5700	NT$5400

◎訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

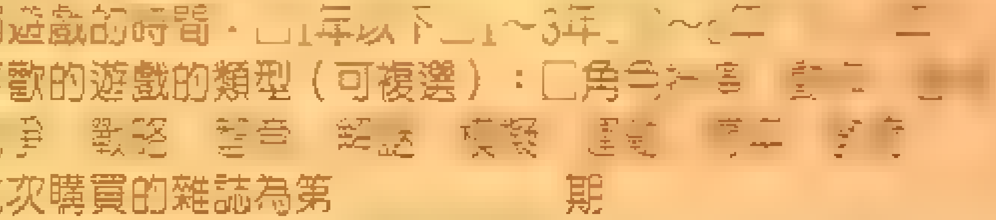
YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶　□續訂（訂戶編號NO. ______）
●年齡：______ 學歷：______ 職業：______
●聯絡電話：
●寄書地址：
●訂閱期數：—年—月—期到—年—月—期，共—期
●訂購其他產品：□過期雜誌　□遊戲軟體

名稱（期數）	數量	金額

★以上資料請詳細填寫
★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫
★102期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

讀者個人資料


1. 姓名　男　女　年齡
2. 學歷　（含以上）
3. 職業　學生　軍　公　教　服務　製造　自由
4. 是否為本雜誌的訂戶　是　否
5. 您從……
6. 購買本雜誌……
7. 每月購買遊戲的費用：□1000元（含以下）□3000元□5000元□7000元（含以上）
8. 接觸遊戲的時間：□1年以下□1~3年……
9. 最喜歡的遊戲的類型（可複選）：□角色扮演……
10. 您此次購買的雜誌為第　　期

對本雜誌的意見調查

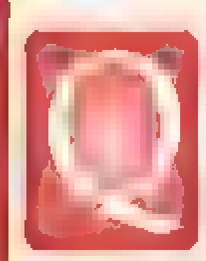
您最喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：______
最不喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：______
對雜誌內容的意見：
理由：______
是否上過本雜誌的網站（http://www.swm.com.tw）？
______
您對本雜誌網站的意見？
______



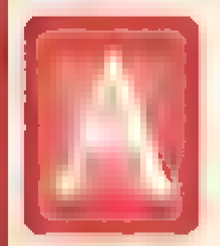
●對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
●請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
●E-mail信箱：editor@swm.com.tw

臺卡不夠猛，超強洋卡何時渡海來臺？

●Li Ming Chyjng



請問在第113期的軟硬共和國中所介紹的Revolution第四代顯示卡台灣買得到嗎？



很高興地要告訴你一個好消息，這塊由Number Nine Computer公司推出的Revolution IV顯示卡，現在在台灣終於有代理商了。目前是由整體公司引進兩種版本，16MB SDRAM版本的參考售價是6500元，32MB SDRAM版本則爲8500元，你可以以電話詢問整體公司Revolution IV卡的販售地點，電話是02-27588999，或傳真02-27298887洽詢。

當然你若有信用卡，又不是很在意售後服務的話，可考慮用向國外郵購的方式，上治大夫爲你到網路上逛街逛了一圈，發現16MB版本找的到最便宜的地方是122元美金，合台幣約4000元左右，32MB版本則爲170元美金，約合5600元，當然這價錢還得加上40美元左右，大約台幣1000多元的郵費，若有興趣上網購物，可到下面這地方看看：http://www.shopping.com/ibuy/ComputersSoftware/default.asp

股王出招，英痴敗倒，路見不平，老編接招

●英痴男



每個月買到軟世，除了看攻略及報導，最有趣的莫過於看Q來A去一些爆笑的問題，沒想到今天換我出糗了！想請教眾老編及老老編，我最近向電腦公司買了一塊華碩3dp V3000的顯示卡，使用一切正常，最近突發奇想把電視以AV線連上顯示卡，結果畫面出現抖動＋左右分割，換另一台電視也是如此，問電腦公司的回答是不知道，email問華碩大公司果然不同，馬上回了封英文信可惜我是英痴看不懂，把俺倒死95設定得真的死了，還是莫法度，求求眾大佬救救我吧！

附上華碩回信：

Please note dual view (both on monitor & TV) are not supported for V3000 card.

That means you have to unplug VGA monitor connector, connect a TV-set.

and bootup your system to make TV-out functions normally.

Best Regards,

ASUSTeK Technical Support Division



華碩大公司果然不同凡響，售後服務一出手就是英文，結果讓本刊的QA專欄成爲華碩售後服務EMAIL的翻譯中心，看來華碩的高股價，本刊也有貢獻啊！EMAIL的意思是要你不要同時接電腦螢幕與電視，因V3000卡不支援電腦螢幕與電視同時顯示的功能，你只能兩者擇一。但老編推測你的情況，應是大老遠把電腦搬到電視去玩這實驗才是，因此基本上這封EMAIL還是沒解決你的問題。

老編沒有玩過這實驗，要鐵口直斷實在困難，若如你所說畫面有出現抖動＋左右分割的情形，你可試在先接電腦螢幕，把解析度和更新率調成較低的640×480 256色60HZ試試，如抖動與分割的情形消失後，再試著調高解析度與更新率，然後再搬去接電視試試看。

軟硬共和國，違章建築乎，一國二治乎?

Donatello



致軟世編輯部：

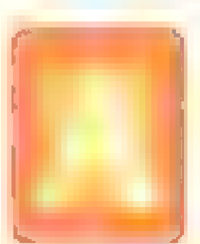
小民可否斗膽請問一些問題？（因為這是小弟我的“第一次”）軟硬共和國為何不分開呢???我只是看到硬體）軟硬共和國為何頁數和時多時少？像四月號（期）有七頁，八月號只有兩頁，而五月號則無頁；新的資訊太少了點，能不能維持在十頁呢？介紹一些東西比如AMD K6 2和 PentiumII 的對決啦，3DNOW是煞啦，…等等。畢竟PC遊戲吃硬體吃的最凶。（我的意思當然不是“請”您們搶PC Magazine的飯碗，點到遊戲就好）

小弟我玩電腦五年，買了三臺自配電腦，對硬體發生了興趣，但人窮，買不起新硬體，只好買PC Magazinee 和貴公司的軟體世界及Computer Paper（溫哥華地區免費的電腦雜誌，不過大多是那些店賣什麼及價錢）還有上網自己查，借此過乾癮，我發現一個硬體的通病，那就是只引用好測試數據及資料，而且大多數不給讀者知道，再說通常它們的測試配備都屬與頂級的（譬如用PentiumII 400，我的才133），當我們（玩家）看到夢幻般的廣告（硬體的數據比較表），使排死排活的存國父，蔣中正，伊麗沙白女皇及美國綠色的Dead President（死總統們），S℅^，…，有到老婆（老公）都飛了，好不容意買到；其待安裝好可以安慰一下，但可能安裝時和安裝後都有問題，例如不知如何設硬體啦，說明書爛（不齊），驅動程式不合啦，和Windows衝啦，la la la…；或者是安裝完畢後並沒感覺跑得比較好和快，要不然，則是覺得物不超所值等等。小弟我覺得軟硬共和國最好有一個自己小小的Lab Test中心並以很客觀的評審態度來造福玩家。

軟世113期軟硬共和國中的產品，“Number 9 Revolution IV with Ticket To Ride IV晶片組”介紹得很好，提供了一個很SUPER的資料給擁有舊顯示卡卻嚮往高品質但沒多少$的玩家，我先向莊振宇先生致上十二兆分的敬意；敬意完了，小弟來些小意見：首先您們沒放相關網頁，多一行總可以吧！畢竟有人是懶惰的；再來是“可設定記憶體延遲控制技術”可否加打英文？；再來是有關於Mr.莊在雜誌上說的記憶體，我下載了有關與Revolution IV資料（in Acrobat Reader），檔案在Number 9的官方站www.nine.com，讀完後，發現Revolution IV使用的是16MB SDRAM，並不是DRAM，至與Mr.莊所謂的“可設定記憶體延遲控制技術”是如何與SDRAM應用的呢？因為就我手上所擁有的情報是169 US$是給16MB SDRAM的；還有Ticket To RideIV晶片組可管理32MB的記憶體，有支援SDRAM，SGRAM，128 bit WRAM support和（256-bit interleaved）WRAM；我有去查“記憶體可擴充否”，#9的網頁說有可是從我下載此卡的圖形檔看來，我實在找不到記憶體擴充槽及Add-on slot；還有根據www.nine.com的最新消息指出32MB SDRAM版本將只售219$ US。我不知是Mr.莊寫稿時，#9網頁沒完整還是有其它原因，使的讀者得自己去找讀不到的資料外加英文補習；我英文是可以，但我也比較喜歡用看書的；一上網，查個兩三個小時，輻射滿傷眼的。在下提意完畢。

PS：請派人謀殺!!!

你這封信老編看了挺開心的，就



饒你不死了，不但不用謝恩，你「斗膽」問的問題，老編就在此一一回答了：

(1)因為咱們雜誌掛的招牌叫做「軟體世界」，因此介紹硬體資訊難免有自助餐店賣漢堡，西餐廳賣炒米粉之嫌，因此專欄名稱定為「軟硬共和國」，實在有其深意，不知你是否能意會？當然，以目前遊戲的硬體需求日趨嚴格，玩家多少對硬體都有點「欲求不滿」的感覺，加上各式與遊戲相關的硬體推陳出新，以3D加速的晶片組為例：RIVA,RIVA TNT,VOODOO VOODOO2,SAVAGE 3D，VOODOO BANSHE等等，叫人眼花瞭亂，實在有一一介紹與釐清的必要，我們將會陸續加強軟體共和國的硬體報導，請你拭目以待。

(2)至於軟硬共和國設置TEST LAB一事，這是未來的目標，但要向你承認的是，目前很難做到，因為我們在軟體方面經營了十年之久，可說是專業中的專業，但

硬體部份的專業能力，實在很難與市面上的幾本硬體雜誌一較長短，你提到的PC MAGAZINE，就是一本極具公信力的硬體評鑑雜誌，我們的軟體共和國則是先以硬體的報導為主，希望能慢慢累積公信力，畢竟若沒有公信力為後盾，TEST LAB做再多的測試數據都白搭了。

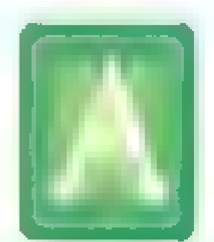
(3)至於莊振宇先生"Number 9 Revolution IV with Ticket To Ride IV晶片組"介紹一文中，將SDRAM誤植為DRAM，應是編輯校稿的錯誤，在此向讀者們致歉，Revolution IV除了SDRAM外，的確也支援SGRAM或VRAM。但目前市面上零售的版本都是16MB或32MB SDRAM的版本，而且RAM都是直接做在顯示卡上，而不是用插槽的方式，無法用加RAM的方式升級，因此在購買之前，建議按你自己的需求考慮清楚再做決定。

新片觀測站，讀者心情酸甜苦辣觀測站？



軟世的各位工作人員大家好！煩惱的Taco這次也給它很煩惱呢！我一直很想玩「大富翁4」，所以自從105期雜誌上介紹大富翁4後，我真是太高興了！於是，我便照雜誌上的發行時間「一月下旬」興高采烈地衝到賣場，咦？怎麼沒有!!!嗚～～～只好一邊哭一邊走回家…之後雜誌上又陸陸續續公佈了大富翁4的發行日期，「四月」，「七月」，一直到112期公佈的「八月中」但是…我每次都沒找到！雜誌上的發行時間真是讓我歡喜讓我憂啊！經過這件事情後，我才發現雜誌上的發行時間好像都不太正確，而且改了又改。例如「守護者之劍」等遊戲都有類似情形發生，不知道這是雜誌上的疏失。還是遊戲製作公司的問題……希望你們回答我好嗎？謝謝!!!!

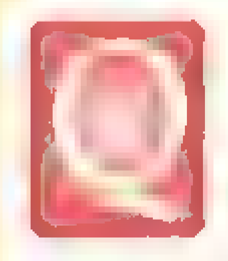
另外一個問題…那就是「遊戲私房話」這個單元好像從109期之後就消失了ㄝ!!!!為什麼呢？



你對大富翁4的期待度實在是破表的百分之一千，現在大富翁4出版了，想必你一定是玩的很高興，表情看起很幸福吧！其實雜誌上新片觀測站的發行日期表，都是每個月跟軟體廠商確認更新後才刊登的，所以每個月都會不一樣，軟體廠商給我們的數據都是視當月開發的情況才提供的，我們還沒有八卦到軟體廠商說四月，我們說「不會吧，哪有可能？」，然後擅自把它改成十月，因為這麼做算猜對了也是不負責任的做法。軟體廠商也許發行日期一延再延，實際的情況或許是想把遊戲做好一點，或是有很大的瓶頸無法克服，大都是因為正面的因素而延遲，應該不是要刻意欺騙讀者，希讀者們以支持的態度來看待發行日延期的情況。

遊戲私房話因為稿擠的緣故停了幾期，現在又復出了，有私房話要說的讀者，請寄到這個信箱：editor@swm.com.tw

[illegible]截圖[illegible]－本刊[illegible]圖片大公開！



你好！我是你們的忠實訂戶！我常常看到你們雜誌有很多遊戲中的精彩過程圖片！請問這要怎麼抓取？在DOS下和win95下有不同嗎？

舉個例，最近買了一套風雲回家玩！畫面很漂亮！很想留些圖片紀念？請問我要怎麼抓？

一個支持國產遊戲的玩家！



如果你是要在WIN95下抓圖，強烈推薦你使用Hyperiones公司出版的Hyper Snap-DX，這個抓圖軟體不但支援DirectX，連Voodoo GLIDE模式下的畫面也能抓，最新的3.30版beta2甚至還能抓DVD的圖，相當好用，偷偷的告訴你，雜誌社就是用這套軟體來抓圖的哦！你可以在Hyperiones公司的網站找到試用版：http://www.hyperionics.com/。

另外，在dos下的抓圖程式現在使用的機會愈來愈少了，如果一定要推薦的話，建議使用畫面狩獵者與screenthief這兩個程式，應該能應付的了大部份的遊戲。

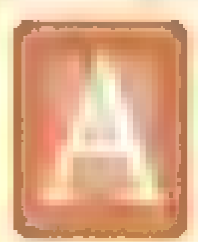
風雲的遊戲畫面可以用HyperSnap DX抓，但使用之前記的要先將enable directx的選項打開。

燃燒吧！火鳥！火鳥功第一式驅動說明



軟體世界編輯您好：

小弟近日購得一隻FireBird（火鳥一代）搖桿可是在使用時發現無法驅動，請問我該如何驅動它，開機的批次檔該如何設定呢？這隻搖桿是否能在WIN95下使用？謝謝您的幫忙！



由你的信件內容看來，你是想在DOS下驅動這隻搖桿但卻搞不定它，首先要確認的一件事是，若你將搖桿接在音效卡的搖桿埠上，一定要先確定音效卡的驅動程式是否有將搖桿埠設定爲on，否則花再多的時間都只是作白工而已，如果已確認搖桿埠已經有作用後，拿出你的驅動程式磁片，或上網到下面這個網址下載驅動程式：ftp://ftp.gravis.com/Public/pcstick/fbd1003.zip

將這個壓縮檔解開後，執行install.exe，然後選express install的安裝方式，安裝程式會自動修改你電腦的autoexec.bat，至此，相信你的問題應該可以迎刃而解了。

由於驅動程式中沒有如何在win95下安裝的說明，你可翻翻手邊的說明書是否有win95的安裝指引，或是當win95找到這隻搖桿時，將驅動程式的路徑指到原先的安裝路徑，試看看是不是能安裝成功。

作家寫評論，玩家有意見，古文明霸王傳評論釋疑



軟體世界編輯同仁們好：筆者是個頗熱愛SRPG的玩家，如今在貴刊114期中看到有關『古文明霸王傳』的評論之後，有些地方甚爲不解，想要請教該評論之作者一些問題：

(1)前期評論中提及《古文明霸王傳》遊戲難度過高、敵人AI太因狠等，是不是弄錯了？這個遊戲隨時可以調整難度來玩，請問評論用那一種難度玩的？

(2)《古文明霸王傳》這次比《北方密使》要進步很多，評論也同意，爲什麼優點的部份一言兩語帶過，只把缺點詳加報導呢？

(3)評論者是否有玩完整個遊戲？被人以爲是魔王的布雷克，原本就是外星人，西方線只要玩到第六關就知道了！

(4)有些遊戲根本沒所謂的劇情，但貴刊評論裡的劇情部份可以得到A-的分數，古文明的雙線劇情卻只評到B，請問標準在那？



(1)關於難度方面，評論是以第四級的難度完成遊戲後所寫成的。由於在遊戲到了中段時，我方還缺乏一些很強的法術與奧義，但是敵人的小兵卻會不斷施展合技，玩家如果不會利用地形效果，將會難以取勝。敵人的AI高，可以讓玩家覺得更有挑戰性，所以並不能算是缺點。

由於評論是一種主觀意見的陳述，所以作者詳述覺得難度變高的原因，就是要讓讀者來思考作者所言是否有理；不過由於作者的疏忽，未在評論中說明所選擇的難度，所以可能讀者誤以爲本遊戲的難度很高。對於這點，作者要向讀者及宇峻科技致歉。

(2)由於作者覺得《古文明霸王傳》的優點大體上與《北方密使》相同，玩過《北方密使》的人應可很容易體會這些優點，因此沒必要對這些類似地方再詳加描述一遍。但在缺點方面，由於作者覺得是較大的缺點部份，讀者並不一定會覺得是缺點，所以作者有必要將論點詳列出來，讓讀者檢視作者的立論是否正確。

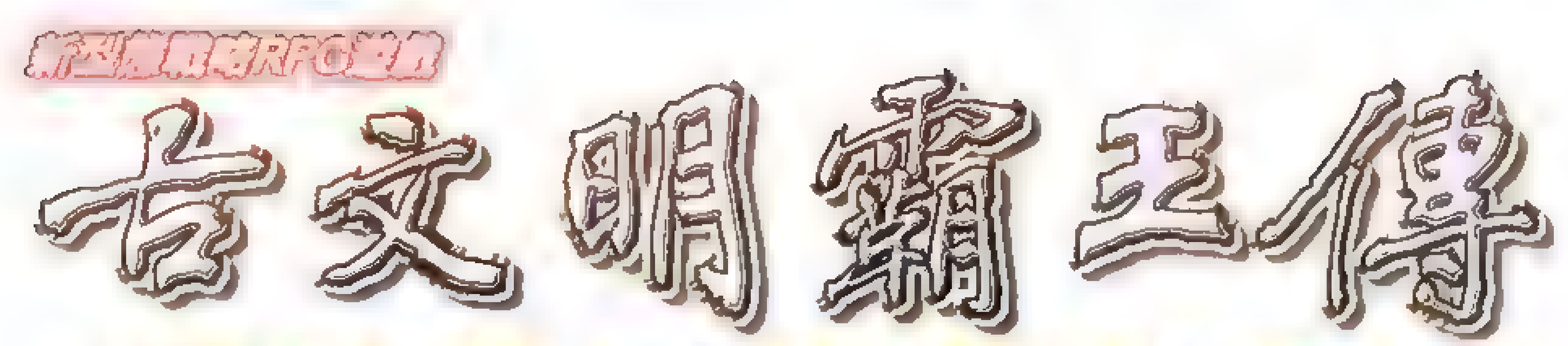
(3)在評論當中提到的『打著打著，最後的魔王不是魔王，突然卻變成了外星人了』，並不是指布雷克是外星人這件事，而是指不管東西線，最後的大魔王（聖者或是大將軍），不是從一個『一般人』變成了外星人，不然就是使用外星科技變身。

●MACROSS

(4)關於評論的標準，由於不同的作家有不同的標準與論點，所以某個作家覺得是A的遊戲，可能在某個作家的標準中卻是C。作者會覺得《古文明霸王傳》的劇情只有B的評價，主要是因爲劇情的發展方式與《超時空英雄傳說》系列大同小異，也與《獸鄉的守護者》及某些遊樂器上的日本遊戲有些類似，所以才會給予B的評價。至其他遊戲的評分，則由其他作家所評，因此兩者並不能拿來相比。

由於作者認爲宇峻科技的遊戲以有躍上國際舞台的能力，所以用評論國外的標準來評論《古文明霸王傳》；因此，本遊戲被作者評爲A，並不表示它比被其他作家評爲A的國產遊戲來得差。這點希望讀者能夠明瞭。

作者　盧育律



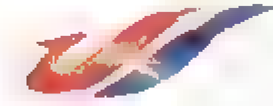
LORDS OF ANCIENT KINGDOM

・雙主線多結局戰略角色扮演遊戲。
・戰場上更換武器後可以立即看到新造型！
・十位妍姿皓質的眾家美女性格各異、伴隨
兩位主角善惡殊途、劇情完全獨立、結局
法、技擊、奧義、個人必殺技、情侶合技
可以聯手使出劍術、槍術、法術、獸術
湯、接任務設定讓您的旅途更添幾許
自己的野獸系統，好好培育、快快

古文明霸王傳
全彩完全攻略本

全彩完全攻略本
近期推出！！

歡迎加入



UJ TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市長安西路56號8樓

服務電話 (02)2550-3858 分機 3
我們的網址 www.uj.com.tw
E-mail:service@uj.com.tw

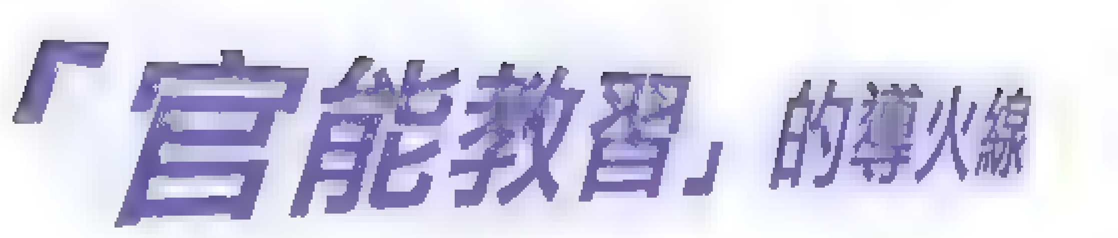





豪華2CD裝
FOR WINDOWS 95 CD ROM
武俠RPG
適用WIN98
新型古裝角色扮演遊戲
讓你一睹
韋小寶的機靈古怪
的絕世武功
建寧公主的專橫刁蠻
馮熙範的陰險狡詐
全遊戲高解析度
並採45度遊戲場景
可愛Q版移動人物
絕倫精美戰鬥畫面
說不完的超強賣點
仍需您親自來品嚐
故事大綱
鹿鼎記 2
歡樂盒角色扮演系列之一
鹿鼎記-2 神龍教
耗時2年，歡樂盒歷史鉅作
第一套適用於WIN98古裝武俠RPG
驚奇登場
神龍教
古靈精怪的韋小寶如何在一夜之間練成絕世武功
又如何騙到五位如花似玉的老婆
ROYAL TRAMP 2 COMPUTER PROGRAM — GAME BOX COMPANY LTD. ALL RIGHTS RESEVED USED UNDER AUTHORIZATION
ROYAL TRAMP 2 IS A TRADEMARK OF WIN'S MOVIE PRODUTION AND IE CO. THE GAME BOX LOGO IS TRADEMARK OF GAME BOX COMPANY LTD

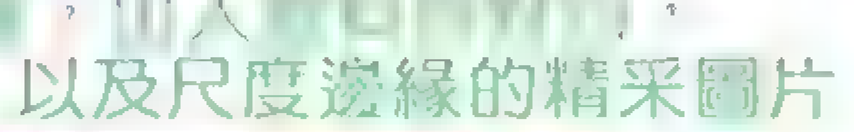

開場的一段3D動畫就足以說明這套遊戲的不同凡響之處，而畫面中的人物、場景等的細緻度或是背景音效都是相當的搶眼，令人忍不住想試試看
您若是喜歡即時戰略遊戲的玩家，或是玩膩了傳統SLG枯燥乏味的練功模式的人，那絕對不能輕易放過它。
洪荒時代
STONE AXE
SEARCH FOR ELYSIUM
一場野蠻的生存遊戲又再度引爆！
中文版
WINDOWS 95
GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
歡樂盒
GAME BOX
© LG SOFT CO.,LTD/ GAME BOX Co., Ltd. All Rights Reserved.


Barbara
WINDOWS 95
全程語音
香艷火辣精采的成人遊戲！
國內成人遊戲歷史上第一套讓您目不轉睛的轟動全日本3D動作冒險年度大作！！
全程採用驚人的最新CG技術！緊迫逼人的香艷劇情帶給您芭芭拉史上最震憾的迫力。
內含人體官能上最壓倒性的精彩內容沒有任何3D CG能夠超越它！
未來世紀芭芭拉
史無前例的超級大作！！
Game Box Co., Ltd
歡樂盒 歡樂盒有限公司 GAME BOX CO., LTD
GAME BOX
夢想 感動 盡在 歡樂盒
Hi To Mi
HI. TO. MI
瞳
歡樂禮物大方送
熱賣中
CD-ROM
GAME BOX CO., LTD 歡樂盒有限公司 歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒 夢想 感動 盡在
© WIL CO.,LTD/GAME BOX Co., Ltd. All Rights Reserved.



日本 TETRATECH 又 力作。
再度刺擊你的感官。上市後即造成轟動。
TETRATECH 因此推出「官能教習」





以及尺度邊緣的精采圖片。







教育實習

驚奇登場



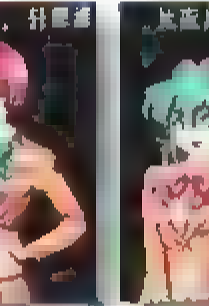
在我們的心中，到底留下了什麼回憶呢？
身為主角的玩家又該抱著
什麼結局離開這所大學呢？

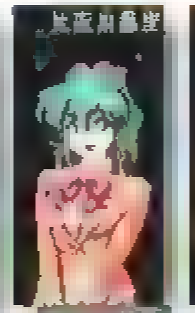


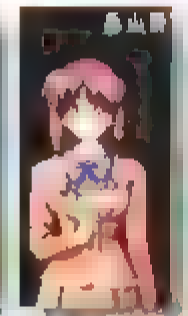




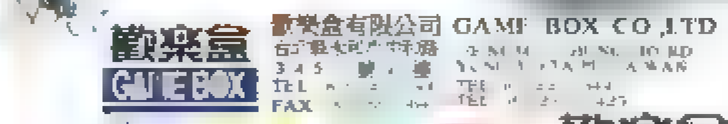


















皇朝霸業

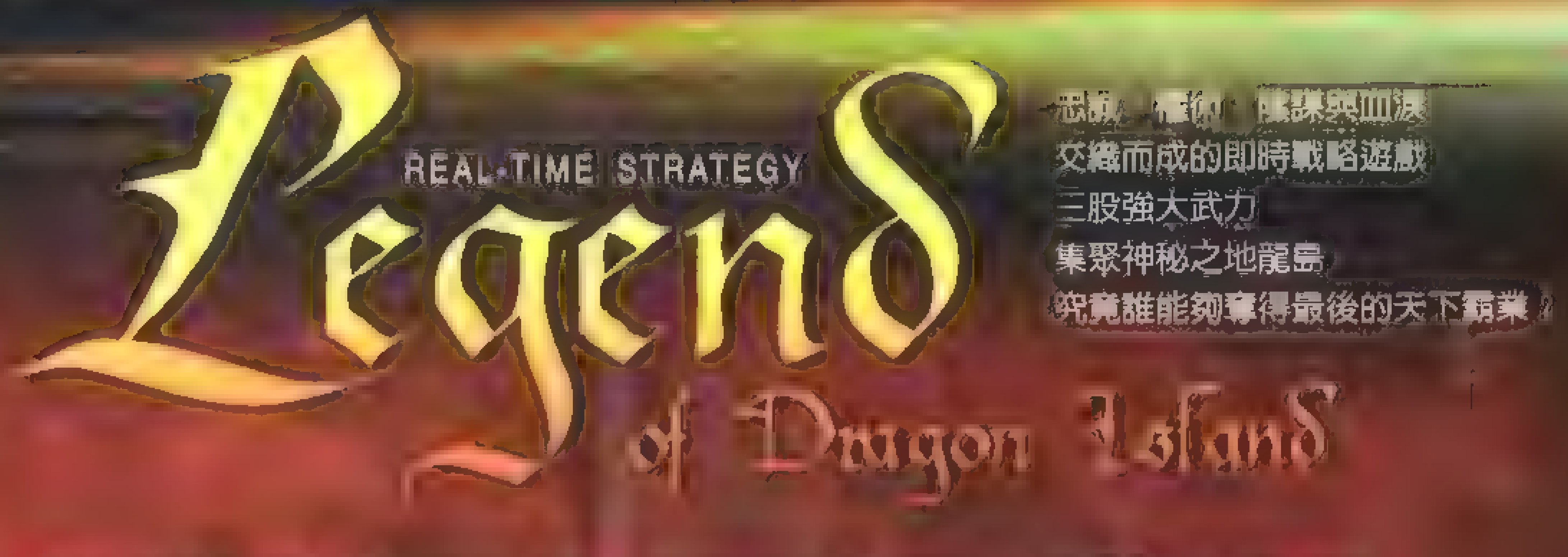
中國風的模擬城市

玩家掌管建設大權，

● 歷史及地理背景上參照了中國歷代史學資料，歷史上的建設障礙條件也將成為玩家的一大挑戰

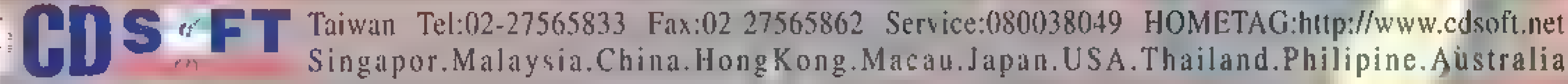


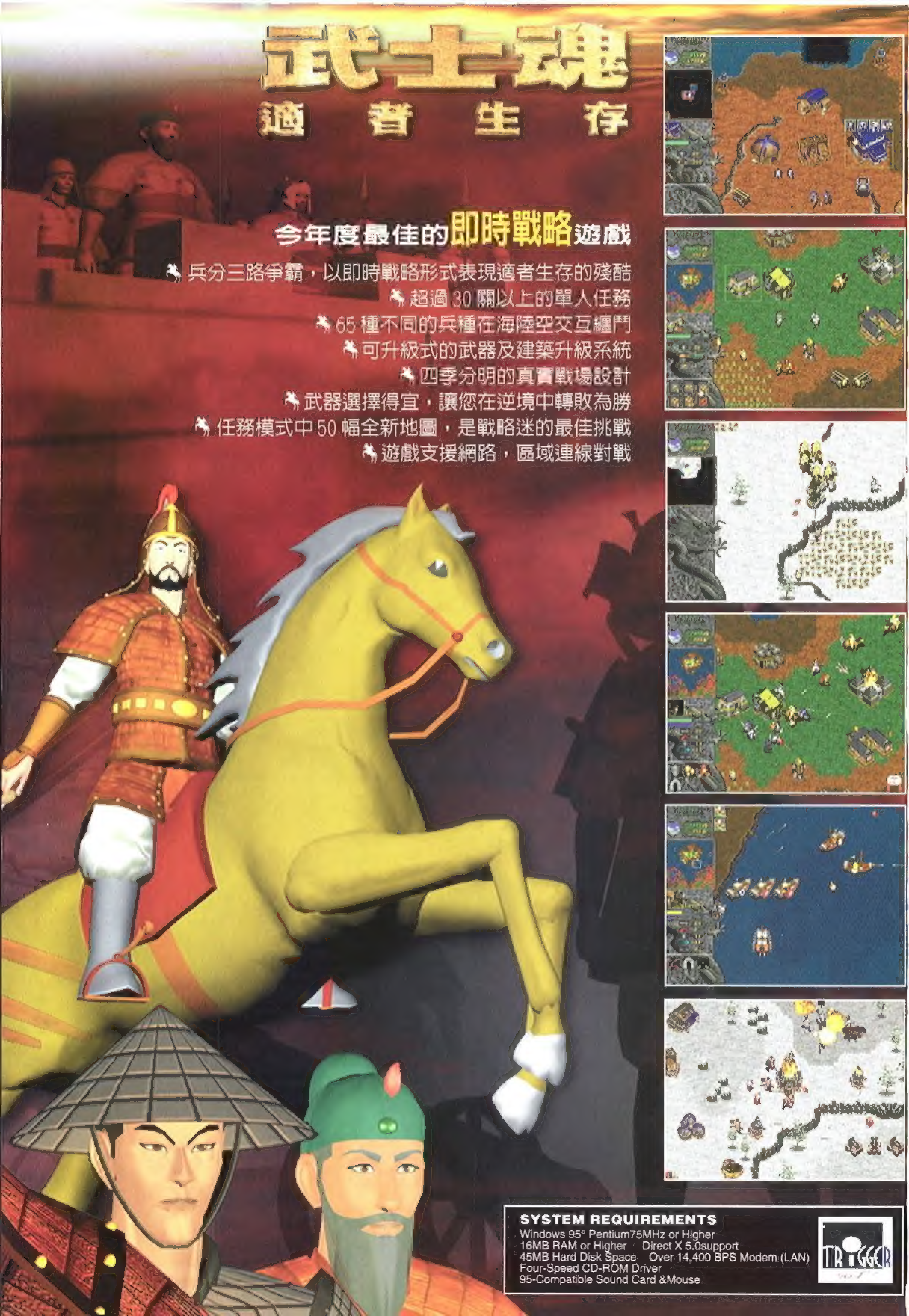
梵太師 國際股份有限公司
CDSOFT International Group
地址：台北市民生東路5段169號15F之4
全球網站：http://www.cdsoft.net.
消費者服務專線：080038049
TEL：866227565833　FAX：866227565862



Best Real-Time Strategies Game of the year

- Varieties of each Kingdoms characters action through REAL TIME battle effects
- [illegible] of each Kingdoms new single play missions
- Over [illegible] different units for combined assault on land, sea and air
- Extensive multi-play up to THREE players
- Over [illegible] new maps and battle strategies, experiences and scenarios
- Upgradable characters and weapons
- Enchanted graphics [illegible] of each [illegible]
- Select weapon that is able to [illegible] winning





武士魂
適者生存
今年度最佳的即時戰略遊戲
兵分三路爭霸，以即時戰略形式表現適者生存的殘酷
超過 30 關以上的單人任務
65 種不同的兵種在海陸空交互纏鬥
可升級式的武器及建築升級系統
四季分明的真實戰場設計
武器選擇得宜，讓您在逆境中轉敗為勝
任務模式中 50 幅全新地圖，是戰略迷的最佳挑戰
遊戲支援網路，區域連線對戰
SYSTEM REQUIREMENTS
Windows 95° Pentium75MHz or Higher
16MB RAM or Higher　Direct X 5.0support
45MB Hard Disk Space　Over 14,400 BPS Modem (LAN)
Four-Speed CD-ROM Driver
95-Compatible Sound Card &Mouse
TRiGGER



禁斷的魔法與奇怪的氣息打開了 300 年前惡靈的大門...

未知的魔法大陸哈摩尼亞到底有什麼秘密？
凱爾為何被召喚至神秘哈摩尼亞大陸？
艾迪在尋找的隱密之地是在何方？
俄斯的行徑為何如此的可疑？他是否掌握著精靈的秘密？

S-RPG 全新中文版！

今秋最炫的 S-RPG
厚達 132 頁的中文說明書，直逼**攻略本**
簡易的操作系統，球形的大陸結構，炫麗五光十色的魔法表現

故事連載： 歡迎上網觀看最精彩的故事劇情
gamespot.infopro.com.tw

凱爾

本遊戲的主角

擅長風魔法，先天性的帥氣功夫又好接受神秘召喚，來到哈摩尼亞大陸！



艾迪

爲了人類幸福而發明的科學家.

夢想是在隱密之地裡做研究。是個長相比實際年紀大的歐吉桑！

斯 流浪詩人

土魔法，又被稱爲騙子！熟
故的他，擁有許多不爲人知
密...不適合戰鬥,也不喜歡戰



雀西



火宮殿的親衛隊長

堅強又美麗，使用黑暗及火魔法，最喜歡的字眼是「戰鬥」！



